MENSILE - ANNO XII - NUMERO 101 - 1/99 - LIRE 15.000

Enigma AMIGA RUN 101

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Parte da QXN il futuro di AMIGA?

Reportage completo da Colonia. Computer '98: dove regna l'Amiga

Tutti i segreti del colore...

Games: arrivano WapeOut 2097, Quake II e "Z"

NEWS: NUOVE SCHEDE 3D FX PER AMIGA - AMIGA FOREVER - AGI NEWS
HARDWARE: MAGIC SCAN DI POWER COMPUTING - NETAX 1200 PCMCIA
CD-ROM: AMINET 27 VS AMYRESOURCE DIECI - DTV: XDVE 3.50 PER POWERPC
NETBSD: COMPILARE CON NETBSD, GCC E GNU - GRAFICA: CANDY FACTORY PRO
GAMES REVIEWS EAT THE WISTHLE, OLO FIGHT, MAX RALLY, PUTTY SQUAD
DTP: STUDIO PROFESSIONAL E CANON STUDIO - GAMES PREVIEW
INTERNET: I SITI INTERNET PRODUTTIVI - IMAGINE BEBOP: EFFETTI SPECIALI DI LUCE

SU CD-ROM: SHAREWARE AMIGA, APUS, FAQ
NETBSD 1.3.3 + PACKAGES

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE.ME.PE. Via Giulio Carcano, 32 - 20141 Milano Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zantrognini

DEALER
VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?
PER INFORMAZIONI: FAX 0332/749092

Db-Line
http://www.dbline.it

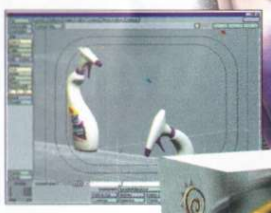
PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

LIGHTWAVE 3D

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. E' il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e produttori di games (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Phillips, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts ecc.).

MANUALE IN ITALIANO



DISPONIBILE COMPETITIVE UP-GRADE DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).

Inspire 3D

MANUALE IN ITALIANO

Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO : Corso di animazione e modellazione 3D. Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

"AMIGA" E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO. SI RINGRAZIA PER LE IMMAGINI: DIGITAL MUSE, ACE MILES 1997, BENOIT SOUGE, EDITIONS CASTERMAN. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

NewTek
DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

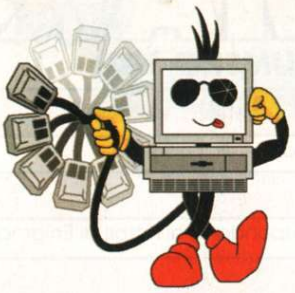
NOME & COGNOME _____

VIA & N° _____ CAP _____

CITTA' & PROV. _____ PREF. & N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA _____ DATA _____



editoriale

12 anni di Enigma Amiga Run

Sono passati dodici anni da quel 1987 in cui quattro intrepidi editori puntarono tutto su Amiga. Un gruppo di amici, ora non più tali, investirono tempo e denaro in una nuova casa editrice, la F.T.E. la neonata società si distinse per la puntualità e per la tempestività dei suoi progetti editoriali. Alcuni di questi sono ancora in vita tutt'oggi altri hanno avuto fortune alterne, altri sono passati a miglior vita (sempre editorialmente parlando). Uno di questi progetti, una delle scommesse vide la luce nel dicembre del 1987. Si chiamava Enigma ed era la prima rivista italiana dedicata all'Amiga. Quello che fece l'F.T.E. fu intrepido visto che non si limitò alla sola pubblicazione di questa testata ma pubblicò anche libri dedicati all'Amiga. Chi non ricorda il primo libro in italiano sull'AmigaBASIC, chi di voi non ha visto almeno una volta il "Vademecum del pubblico dominio", chissà quanti di voi infine hanno mosso i primi passi programmando il "C" con l'unico ed ineguagliato testo di L. Callegari e M. Feletto. L'unico testo che fosse scritto, pensato e realizzato in italiano e per Amiga.
Enigma ha resistito a guerre e rivoluzioni editoriali, la sua longevità sta diventando leggenda nel mare dell'editoria italiana (ormai quasi un marasma), ha cambiato nome due volte, ha cambiato direttore tre volte, ha cambiato impostazione grafica almeno una decina di volte, ha cambiato anche tre gruppi editoriali, ma alla fine è rimasto l'unico mezzo di espressione di un gruppo di utenti che seppur destinati a migrare verso altre piattaforme (questo dicono) torna ogni mese in edicola e si impossessa con una punta di orgoglio della sua copia di Enigma.

12 anni di longevitá editoriali sono davvero tanti ed io non so cosa aggiungere all'argomento. Mi piacerebbe dichiarare di volerne passare altrettanti al timone di questa testata ma sono un sognatore e non un pazzo. Vorrei poter raccogliere altre sfide editoriali, la prima rivista italiana dedicata all'amiga, la prima realizzata interamente con Amiga, la prima realizzata con un emulatore Mac, la prima rivista europea con CD-ROM, la prima rivista italiana su Web, la ultima rivista Amiga rimasta in edicola.

Ed e' proprio l'edicola il posto dove dovrete continuare a cercarci, in edicola o a casa se siete abbonati, arriverà in ritardo forse, qualche mese salterà, qualche numero sarà meno bello ma alla fine la troverete li dal vostro edicolante che ben vi conosce perché lo stressate tutti i santi mesi. La troverete forse un po' piegata nella vostra casella delle lettere e la vostra portinaia sicura di una mancia natalizia vi avviserà ogni volta che il postino trafelato arriverà con il magico plico.

In questo numero 101 vi annuncio l'ennesimo cambio, non si tratta di una miglioria importante, non si tratta nemmeno di una brutta notizia. Enigma Amiga Run perde da oggi la mensilitá.. Questo non vuol dire che la rivista non uscirà ogni mese se no che i numeri che usciranno non saranno mensili in senso stretto del termine, quindi non ci sarà un numero di Gennaio ne un numero di Febbraio. Ci sarà il numero 101 1/99 (quello attuale per intenderci) seguito da un numero 102 2/99. Questa caduta di produttività non affetterà gli abbonati visto che la rivista uscirà sempre almeno 11 volte durante l'anno. Solo che visto la impossibilità di uscire ai primi del mese é inutile chiamare numero di Gennaio questo numero che probabilmente avrete tra le mani a meta' mese. E' una mossa strategica per evitare che una rivista che arriva in edicola come "Gennaio" venga rispedita al distributore una settimana dopo. Con questo "trucco" la rivista rimarrà in edicola fino all'arrivo di quella successiva. Migliorando, si spera, la distribuzione.

Purtroppo i miei impegni di lavoro (perché di solo Amiga non vive nessuno neanche il direttore di Enigma Amiga Run) mi tengono sempre più lontano dalla rivista e per poter confezionare un prodotto curato c'è bisogno di tempo. Per fortuna tutti i collaboratori mi assistono in questo, per fortuna grazie al loro impegno e alla vostra volontà riuscirò ancora per qualche tempo a stare al timone della rivista in cui credo che seppur lentamente alla deriva, continua a galleggiare, il nucleo ristretto dei nostri lettori e dei nostri abbonati non potra' sicuramente essere allargato a breve e quindi non arriveranno più soldi al nostro editore. Non voglio essere veniale ma senza i soldi non si può produrre nessuna rivista. L'unica soluzione sarebbe quella di fondare un partito politico e ricevere delle belle sovvenzioni, ma il mestiere di politico non mi interessa e poi in parlamento usano i PC...

Giorgio Signori e altri amici sono tornati da Colonia con la sicurezza che qualche cosa cambierà. Io continuo ad essere un po' pessimista perché troppe volte sono tornato da Colonia, Londra o Francoforte sicuro che fosse la volta buona. Sono sempre stato smentito dai fatti ed e' per questo che non amo cantare mai vittoria (prendetelo se volete per una sorta di pregiudizio anti jella).
Ampio spazio è dedicato alla fiera di Colonia e a quello che si è detto. Vi aspetta uno speciale che ha rivoluzionato il palinsesto di quella che continua ad essere la vostra unica rivista.
Grazie all'ISDN e ai preziosi suggerimenti dei lettori abbiamo potuto includere la versione 1.3.3. di NetBSD per Amiga ma nel CD-ROM confezionato dalle abili mani di Maurizio Bonomi troverete altro materiale interessante.
Tornando al mio lavoro ho avuto la possibilità di confrontarmi con un settore che conoscevo solo marginalmente, sto parlando del mondo dei videogiochi. Devo dire subito che anche qui le cose mi ricordano vagamente il mercato informatico. Una piattaforma fa da padrone (la Playstation) malgrado la sua inferiorità tecnologica con il suo più diretto concorrente (Nintendo 64). A Natale tutti i negozi sono rimasti senza le preziose console. Dal canto suo la Nintendo, forte di un R4000 della Mips che poteva vantare anche una miglior offerta (stesso prezzo di Playstation piu' un gioco) non e' riuscita ad andare in rottura di stock. Non parliamo poi della defunta Sega Saturn che pur avendo lo stesso cuore della Playstation non e' riuscita mai a sfondare. Oggi il nuovo presidente della Sega ha investito tutto in una nuova console, la Dreamcast che dovrebbe far impallidire le console oggi sul mercato. Nella campagna pubblicitaria giapponese lo stesso presidente in prima persona da la faccia per convincere la gente che e' meglio acquistare una Dreamcast. E' come se Bill Gates facesse uno spot di Windows 98 o se Petro.LHA scommettesse la sua facciona.... forse già lo fa da troppo tempo... e per questo che comincia a diventare antipatico?

Michele Iurillo (yuri@skylink.it)

Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)
Alessio Cappelli

Uff. Abbonamenti e diffusione
Tel. (02) 38.01.00.30
Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
Giuliano Mapelli
(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)
Michele Iurillo (elaborazione)

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Gli articoli pubblicati su ENIGMA AMIGA RUN sono protetti in conformità alle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con espressa autorizzazione della casa editrice. Non si assume nessuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo. ENIGMA AMIGA RUN è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la AMIGA INTERNATIONAL né con la Gateway2000. I contributi editoriali anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'Editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi citati sono proprietà dei rispettivi produttori. L'Editore e la redazione non si assumono la responsabilità dei danni causati direttamente o indirettamente dal software allegato alla rivista.

Chiuso in redazione il **12/12/1998**
Chiuso in impaginazione il **26/12/1998**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

1/99 - NUMERO 101

EDITORIALE 3
Michele Iurillo alle prese con le sue riflessioni.

POSTA 9
Giorgio Signori e il resto della redazione rispondono ai lettori di Enigma.

NEWS 9
Novità dal mondo Amiga. Amiga Forever e Agi News a cura di Nicola Morocutti.

MERCATO 13
Computer '98 Colonia: dove regna l'amiga. Il completo reportage di Giorgio Signori completo di una intervista a Bill McEwen e tutto quello che c'e' da sapere su QNX il nuovo cuore dei futuri Amiga.

MERCATO 20
Qxn al microscopio: architettura e funzionamento un ottimo trattato di Bernardo Innocenti.

NETBSD 22
Alessio Cappelli continua il suo viaggio dentro il kernel di NetBSD. Questa volta ci occupiamo di compilare con GCC.

HARDWARE 28
Enrico Vidale ha provato per noi il nuovo ScanMagic di Power Computing.

DTP 30 - 33
Studio Professional e Canon Studio sono finiti nelle mani di Andrea Favini.
Prendendo spunto anche dai programmi sopra citati, Maurizio Bonomi ci regala un vero e proprio trattato sul DTP. Un articolo da conservare poiche' svela tutti i misteri della professione.

CD-ROM 38
Aminet e AmyResource alla prova di William Molducci.

GRAFICA 43
Candy Factory Pro è un nuovo e strano programma di grafica. Giorgio Signori ci racconta pregi e virtù.

GAMES PREVIEW E REVIEW 46 - 50
Nicola Morocutti alle prese con un mare di novitá.
I giochi alla prova questo mese sono: Eat the Wistle, Olo Fight, Max Rally e Putty Squad. Nicola Morocutti ci spiega anche qualche trucco per The Big Red Adventure, UFO Enemy Unknow.

DTV 56
X-DVE ha una nuova forza grazie al nuovo motore PowerPC. Andrea Favini lo ha provato per credere.

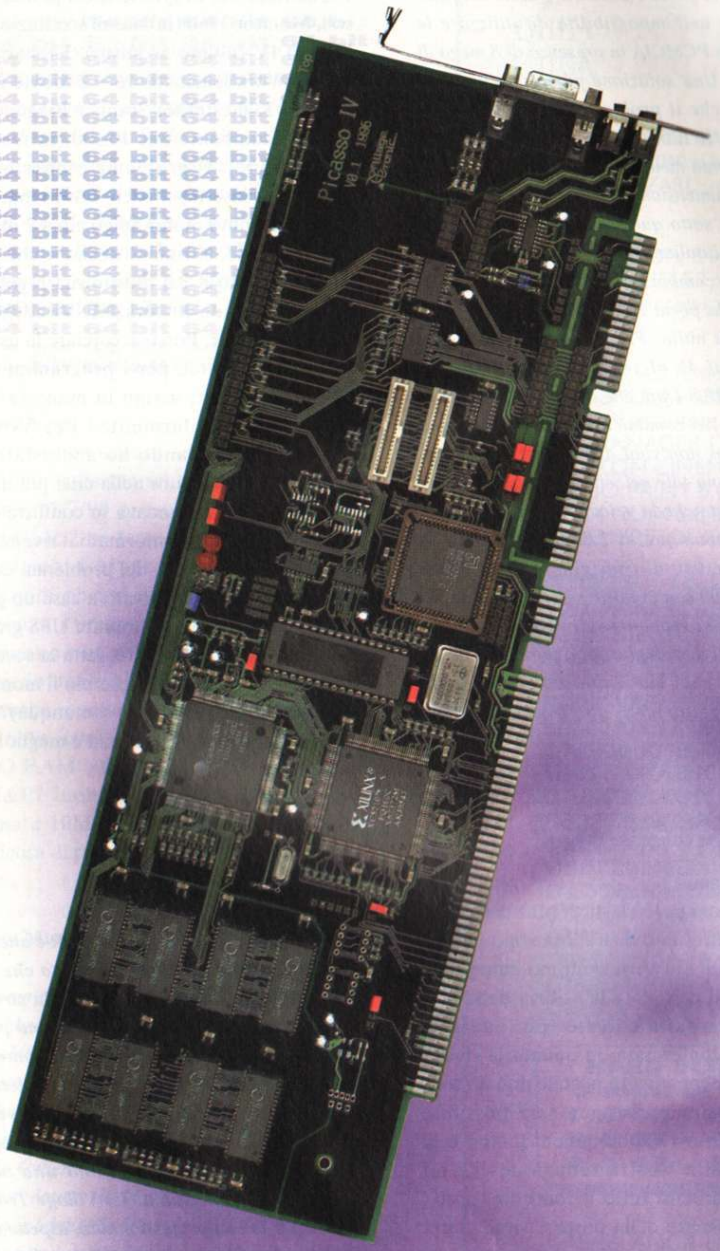
HARDWARE 59
NetAxe il 1200 entra nella rete, dalla porta PCMCIA, Giorgio Signori lo ha scoperto e ce lo racconta.

IMAGINE BOP 59
C'e' anche il tempo per un sano tutorial su Imagine curato dall'infaticabile Andrea Favini.

INTERNET 63
Marco Milano continua la sua odissea nella rete. Alla caccia di Amiga.

ARRETRATI 65
Completa la tua collezione.

NON PARTIRE DA ZERO...

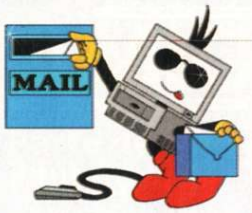


...PARTI DAI **64** BIT DI PICASSOIV! POTRAI VIAGGIARE CON VELOCITÀ CHE NON CREDEVI POSSIBILI, GRAZIE ANCHE AL SOFTWARE DI SUPPORTO SOLIDO E AFFIDABILE. **PICASSOIV** NON É SOLO MOLTO VELOCE, MA É ANCHE ESPANDIBILE. CON I MODULI OPZIONALI PUOI TRASFORMARE LA TUA **PICASSOIV** IN UNA VERA E PROPRIA SCHEDA MULTIMEDIALE!! CON **PABLOIV** POTRAI MONTARE I TUOI VIDEO PREFERITI, O MAGARI CATTURARLI CON IL MODULO **PALOMAIV**. SE POI VUOI ANCHE SUPERARE I LIMITI AUDIO DEL TUO AMIGA, PUOI AGGIUNGERE **CONCERTOIV** E ASCOLTARE I 16 BIT IN QUALITÀ CD (44 KHZ).

PICASSOIV *é un prodotto* **VILLAGETRONIC**
(www.villagetronic.com)

Picasso IV ...E IN UN ATTIMO SEI MULTIMEDIALE!

La tua **PicassoIV** la trovi presso:
Euro Digital Equipment
tel. (0373) 86.023 fax (0373) 86.966
email: ede@ntsc.com - web: www.ntsc.com/ede



La Post@ dei Lettori

a cura di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

E la PCMCIA?

Salve spettabile redazione di EAR, sono contento di vedere che la rivista sia ancora nelle edicole, comunque sto considerando di abbonarmi, sperando che le "spettabili" Poste Italiane mi consegnino una rivista con un CD-Rom e non una rivista con 10 pezzettini di CD... Questa è la mia terza e-mail e non mi avete mai pubblicato perché? Vabbé bando alle ciance, ho letto che questo indirizzo e-mail è per i problemi hardware no? Bene ho un problema. Ho acquistato da poco una acceleratrice (usata) M-Teck 030/MMU/42mhz-882/42mhz-Clock con 4mb, adesso ho preso una simm da 8mb (il massimo che mi permette di installare la scheda) di ram (usata) di PC, che fuziona benissimo, però mi esclude la PCMCIA! Rammento che ho un CD-Rom ext. SCSI tramite Squirrel, qindi non riesco più a vedere il CD, perché? E cosa devo fare? Ultime domande, quando non inserisco la Squirrel nella PCMCIA il sistema mi vede 10mb (2chip + 8fast), quando la inserisco mi vede 4mb!
1) Mà la PCMCIA "assorbe" 4mb?
2) E dove sono nascosti questi 4mb?
3) Il 1200 (quello della C=) hà 6mb di base?
4) Ho anche un modem US-Robotics 28800, e hò settato tramite il programma "Serial" la velocità in baud al massimo (31.250) e ho lasciato il resto invariato, e in Miami ho settato l'interfaccia a 57.600. Considerando che il mio modem arriva a 115.000 e su internet arrivo al massimo a 4k posso farlo andare + veloce?
Spero sappiate risolvere questo problema!

Saluti da "OLD AMIGA WARRIOR" e pubblicatemi!

Non è sempre detto che tutte le mail vengano pubblicate, spesso molte risposte vengono date solo privatamente, lo spazio su carta è poco e cerchiamo di pubblicare le lettere che possano interessare il maggior numero di lettori. Il problema che riscontri con la scheda acceleratrice è noto: la M-Tec, che è una scheda non proprio pulita dal punto di vista hardware (su alcuni modelli il processore è addirittura overcloccato), per indirizzare gli 8 megabyte presenti sulla scheda, va ad utilizzare lo spazio che normalmente viene utilizzato dalla porta PCMCIA. Questo conflitto si traduce nell'impossibilità di utilizzare le periferiche PCMCIA in presenza di 8 mega di memoria. Una soluzione purtroppo non esiste, visto che il problema sussiste a livello hardware. Il 1200 di base dispone solo di 2 mega di lenta memoria chip, gli errori riportati nelle dimensioni dipendono dalla scheda, che anche sotto questo aspetto "gioca sporco". Alcuni italiani stavano lavorando ad una patch che cambiasse lo spazio di indirizzamento della porta PCMCIA, ma non se ne è saputo più nulla. Passando al modem, una velocità di 4k al secondo utilizzando un modem a 28.8 è più che ottima! Il fatto che il modem possa comunicare con il computer a 115000 bps non vuol dire che si possa raggiungere una tale velocità anche su Internet, dal momento che la velocità del modem resta sempre comunque di 2.88k/sec. Inoltre su processore 030 di consiglio di non andare oltre i 57600 con la porta seriale interna, per evitare di sovraccaricare il processore e creare colli di bottiglia sulla porta seriale. In ogni caso puoi cambiare la velocità della seriale direttamente da Miami dal menu "Interface".

Boot con SCSI e OS3.1

Spett. Enigma
Il primo Amiga 4000/040 25Mhz comparso a Trieste fu il mio. Da allora sono passati circa 7 anni. Sul Vostro ultimo numero 99 ho appreso con gioia la notizia della non scomparsa dalle edicole (per adesso), spero sia confermata, in quanto la rivista solo per abbonamento postale non mi convince. Comunque se non sarà possibile altrimenti farò l'abbonamento. Non è la fiducia nella Vostra redazione che mi manca, ma bensì tutto il contorno, poste, postini, cassette della posta e varie. Sarei piuttosto propenso per un abbonamento fisso presso le edicole di cui ci si serve solitamente, così Voi avete i soldi (visto che il problema editoriale è quello) sicuri, l'edicola mantiene il cliente ed il cliente sa che troverà la rivista sicuramente. Speriamo che la notizia sia confermata ed a lungo. Veniamo al problema. La mia configurazione è:Amiga 4000/040 25Mhz, A4041 Controller scsi,1 Quantum 2.1 Gbyte scsi, 1 Quantum 700 Mbyte scsi, Cd pioner 12x scsi, Monitor 1960 (in fase di sostituzione), Picasso IV (ultimo acquisto), Kicstart 3.1 (rom), Workbench 3.1, 16 + 2 Mbyte ram, Modem 33.6 esterno, Scanner Pragon 600 II CD, Stampante nec P2200 (in fase di sostituzione). Il problema è questo, da quando ho inserito il Kich. 3.1 il tempo di boot è divenuto molto lungo circa 2 minuti. E' normale, altrimenti cosa c'é che non va? Se rimetto il 3.0 tutto torna regolare, pur mantenendo il work 3.1. Vi allego la startup e la user. Posso accorciare la user e fare dei file batch per i programmi che richiedono i vari assign in maniera che funzionino regolarmente? Per Vostra informazione quando ho acquistato la Picasso IV ero caduto nella crisi più nera, se la installavo mi andava in conflitto con il controller scsi, ho informato il rivenditore e la Village Tronik del problema, dopo un mese circa mi è arrivato a casa un pacchetto dalla Germania, tramite UPS gratis, con due Chip da sostituire, fatta la sostituzione OK. Un consiglio, cambio il monitor o la stampante (600Klire comunque)? Se potete rispondermi per Email è meglio!
Ringrazio per la pazienza.
Kind regards

Fulvio Bacicchi
fbacicchi@interactiva.it

Il futuro della distribuzione di EAR è ancora in bilico, tutto dipende dal supporto che voi lettori ci state dando. Per adesso la strada dell'abbonamento è inevitabile, stiamo però studiando soluzioni alternative, come la distribuzione nei negozi Amiga. Voi lettori sarete i primi ad essere informati, attraverso la nostra mailing list, alla quale è sempre possibile iscriversi mandando una mail all'indirizzo yurex@tin.it. La Village Tronic è nota per la sua professionalità, aspetto che purtroppo sembra mancare ad altre ditte (tra cui Phase5), che costringono i rivenditori a veri e propri salti mortali per ottenere supporto e contatti, che si ripercuotono negativamente sugli umori degli utenti finali. Il ritardo del boot è imputabile non solo al check che il computer deve effettuare per ogni periferica, ma soprattutto all'interfaccia IDE del 4000. Montando il 3.1 ed in

assenza di hard disk IDE, prima che effettivamente venga eseguita la startup-sequence passano diversi secondi. Per risolvere questo problema è possibile disabilitare l'interfaccia IDE del 4000 via software (in questo caso il ritardo si avrebbe solo al primo boot "a freddo") con uno dei programmi presenti su Aminet (se non sbaglio NoIDE.lha), oppure via hardware, andando ad agire direttamente sulla scheda madre (soluzione sconsigliata) come spiegato in diversi documenti nella directory hard/hack di Aminet. Una soluzione più pulita consiste nel montare un piccolo hard disk IDE (impostato come "master, no slave present"), da usare eventualmente come disco di boot. Sulla scelta del monitor o della stampante, personalmente non posso non consigliarti di sostituire il monitor, visto che il vecchio 1960 limita non poco la tua fiammante PicassoIV. Un 17" di nuova generazione è l'ideale per sfruttare l'ottima scheda della Village Tronic.

PowerPC e problemi

Caro Giorgio,
ti scrivo per sapere se hai provato ad installare sulla tua scheda PPC le library datate 11/7/98 presenti sul sito ftp di phase5. Io l'ho fatto, ma ho il seguente problema: i programmi che usano le library di phase5 girano un po' e poi si bloccano. I programmi per WarpOS (3.1) sembrano non avere tale problema. Io possiedo una cybPPC 040/604e 180 su cui ho anche montato 2 moduli SIMM EDO da 16Mb (60ns). Può essere causato dalle EDO RAM o da un mix di library phase5 e H&P? Inoltre il memtest di aibb6.5 si ferma a 10MB/sec, pensavo di ottenere qualcosa di più. Il wb è il 3.1 mentre il ks è il 3.0.

Fabio Miscia

E' sempre poco consigliato utilizzare il Workbench 3.1 con le ROM 3.0, ciò causa instabilità e problemi. Potrebbe dipendere da questo il blocco che tu riscontri con le applicazioni per PowerPC. La memoria da te utilizzata dovrebbe funzionare perfettamente sulle Cyberstorm, ma trattandosi di SIMM un po' datate, da 16mb, potrebbe non reggere la modalità a 60ns della scheda, per cui prova ad attivare il precharge ed il 70nsMode utilizzando l'apposito comando SetMemMode. Il memtest di AIBB non è il più indicato per le operazioni di benchmark della memoria sulle CyberStorm, è meglio utilizzare programmi che effettuano singoli test separati per le operazioni a livello word, longword e byte (che influiscono sulle prestazioni), come ad esempio il classico WarpRace distribuito con WarpOS.

AG-Computer SAS

DISTRIBUTORE AMIGA UNICO PER LA SICILIA

Tel. (0922) 21954 - Fax 27805

Via Plebis Rea, 25 a/b - AGRIGENTO

http://www.mediatel.it/az_ass/agcomp/agcomp.htm

E-MAIL: agcomp@mediatel.it

AMIGA 1200 + software in bundle 720.000

AMIGA 1200 Tower ..... telefonare

SCHEDE ACCELERATRICI

CYBERSTORM II x AMIGA 4000 CPU 68060 50 Mhz..... 1.000.000
BLIZZARD 2040 x AMIGA 2000 CPU 68040 25 Mhz 600.000
SCSI x BLIZZARD - SCSI x CYBERSTORM 150.000

SCHEDE VIDEO

CYBERVISION 64-3D (4Mb Ram) 370.000
SCANDOUBLER x Cybervision 64-3D 150.000
GRAFFITI acceleratore grafico Amiga..... 150.000

PROGRAMMI AMIGA

PC-TASK 4.3 (Emulatore MS-DOS x AMIGA) 120.000
PC X EMULATORE (Emul. MS-DOS) 120.000
FUSION emulatore Macintosh x Amiga 130.000
GOLMANAGER (Totogol - stampa su schedine)..... 69.000
MAXXON CINEMA 4D pro..... 490.000
TURBO PRINT 6.0 italiano 150.000
SCAN QUIX 3.8 italiano 175.000
CD AMYRESOURCE..... 28.000

POWER-UP per tutti!!

BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz (per 68030/50) 720.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.00.000
BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz con CPU 68030/50 ..... 870.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/25..... 1.130.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/40..... 1.210.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68060/50..... 1.640.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.280.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.430.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.650.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/25..... 1.370.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/40..... 1.440.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68060/50..... 1.880.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/25..... 1.540.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/40..... 1.630.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68060/50..... 2.050.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/25..... 1.780.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/40..... 1.840.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68060/50..... 2.270.000

HARD DISK FUJITSU
3 ANNI DI GARANZIA
1,6 GB - £.340.000
2,6 GB - £.399.000
4,3 GB - £.460.000

ALTRO HARDWARE

CASABLANCA HD 9,0 Gb - Mont. Video non lin. .. 7.675.000
MICRONIK PLUS Genlock professionale 720.000
JOMEGA ZIP - SCSI con cartuccia..... 390.000
INFINITIV TOWER x Amiga 1200..... 320.000
ADATTATORE TASTIERA PC x AMIGA 1200 .....100.000
INTERF. DUAL HD+CD ROM x AMIGA 1200 ..... 40.000
MIDI INTERFACCIA + 2 CAVI 70.000
CAVO PER HD interno da 3" e 1/2..... 25.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA 500/600/1200 ..... 90.000
DRIVE INTERNO HD PER AMIGA 1200/4000 ..... 180.000
ALIMENTATORE PER AMIGA 500/600/1200 ..... 85.000
ALIMENTATORE potenziato 200W x 500/600/1200 .. 100.000
ROM 3.1 x AMIGA 150.000
MODEM/FAX 33.600 + SOFTWARE 225.000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

grafica by StudioMedia - agrigento

Ancora PPC

Vorrei esporti due (2) problemi che ho riscontrato dopo l'installazione della scheda PowerUp 603e+ @240Mhz con 040 e del sistema RTG CyberGraphX v3 sul mio A1200

1) Alcuni software mi identificano il sistema come: CPU: PPC603p / 200 MHz Rev. 513, come mai? Il sw non è aggiornato alle schede PowerUp con clock superiori a 200Mhz ? Rimosso il dissipatore sul PPC è riportata la dicitura: XC603ePL240X. Quindi: Possibile sia solo un problema software?

2) Con CyberGraphX AGA v3 ho dei piccoli problemi dovuti ai Pattern del WB 3.1. Sia il Background del WB, sia il BKGND delle finestre è sporcato da alcuni pixel. Credo sia un problema di trasferimento da CHIP a FAST o qualcosa del genere... Come posso rimediare ?

Marco Renzi

Complimenti per il tuo acquisto, passo subito alle risposte:

1)A causa di un bug nelle vecchie versioni della ppc.library, la frequenza dei PPC di frequenza superiore a 200Mhz non viene riportata correttamente da PPCTool e programmi simili. E' sufficiente effettuare l'upgrade della flashrom (il software è scaricabile dal sito ftp di Phase5), che installa la nuova ppc.library per visualizzare la giusta frequenza con PPCTool, del quale è preferibile utilizzare l'ultima versione, e non quella presente sul CD di Phase5.

2) Il CyberGFX AGA è indubbiamente un "hack" molto pericoloso per la stabilità del sistema. Nel tuo caso è consigliabile installare dei datatype più recenti, gli AK oppure i V43, e sostituire il vecchio IPrefs con FastIPrefs. Se utilizzi le NewIcons, potresti riscontrare qualche problema attivando l'opzione RTG, per cui è meglio lasciarla disattivata. Per finire, controlla che nella directory ENVARC:CyberGFX/ la variabile d'ambiente "PLANES2FAST" sia impostata a 0 (puoi modificarla con un semplice editor di testo), visto che è l'opzione che di solito crea più problemi su AGA, lasciando spurie sullo schermo soprattutto con i pattern.

NetBSD

Cara EAR sono un vostro lettore nonché (ovviamente) utente di Amiga da circa 10 anni. Innanzitutto gli scontati complimenti per la vostra rivista, soprattutto per i tutorial su netbsd. A questo proposito, mi trovo con un piccolo problema: recentemente ho riordinato la mia camera, ed ho buttato via tonnellaggi industriali di vecchie riviste di ogni genere, e qui il diavolo ci ha messo le corna; ho buttato, senza accorgermene, anche alcuni numeri di EAR, tra i quali anche quelli che contenevano le prime due puntate sull'installazione di NetBSD (l'ultima, la terza, è di Settembre 98); avrei bisogno che qualcuno della redazione mi indicasse quali sono questi due numeri, affinché io possa ordinarli arretrati.

Grazie e ciao,

Filippo Paolini

Il primo articolo su NetBSD è apparso sul numero 95 (Maggio 98), il secondo sul numero 96 (Giugno 98). Per il resto nessun disturbo: gli articoli su NetBSD torneranno. Il numero di Gennaio conterrà un "articolone" sul GCC, valido anche per chi usa il porting sotto AmigaOS. Scrivere questo tipo diarticoli è abbastanza impegnativo, perché tutto quello che viene detto è provato e riprovato, quindi per il momento è un po' difficile dare loro cadenza mensile.

Alessio Cappelli (turbocap@sienanet.it)

AGA e monitor VGA

Salve,

Ho comprato un Philips Brilliance a 17" ho collegato Amiga con un cavo VGA normale (senza Chip) tutto funziona a meraviglia tranne che qualunque risoluzione usi, si hanno delle barre verticali laterali e lo schermo non è mai pieno, anzi le risoluzione tipo1200x1050 ecc... sono fuori delle due righe (non si vedono se non si trasla lo schermo) e l'overscan non funziona. Come posso fare? Grazie,

orso@cybermarket.it

Il problema della barre laterali è uno dei vecchi difetti dell'AGA quando usato con risoluzioni tipo il DoublePAL o Multiscan. Purtroppo fisicamente l'AGA non ce la fa ad andare oltre questo limite, a meno che non si utilizzino delle risoluzioni modificate e decisamente più esotiche. Prova ad esempio il Super72, una volta aperto uno schermo (tipo SuperAlta Inter.), modificalo nelle frequenze con MonED (avrai bisogno di swappare schermo) finché il tuo monitor non riesce ad agganciarlo. Così otterrai uno schermo 800x600 (interlacciato, ma a molti Hz, così che lo sfarfallio è quasi impercettibile), del quale perderai però gli ultimi pixel sulla destra. Più di questo l'AGA davvero non può fare!

Ecco come il nostro Sadik, in questo momento purtroppo sotto naja (in bocca al lupo da tutta la redazione!) vede Petro e il 3.5...

Posta in breve

Un saluto a Giuseppe Malara, al tuo 600 puoi collegare senza problemi un HD IDE da 3.5, dovrai però alloggiarlo all'esterno del case per mancanza di spazio. Avrai anche bisogno di un cavo di alimentazione che parta dalla porta del drive esterno e che arrivi all'HD. Paolo Russo ci domanda se è necessario il 3.1 per utilizzare uno 060 e se è possibile bootare dagli HD SCSI dei controller montati sulle schede Phase5. La risposta è no, mentre alla seconda si, visto che i device di controllo (tipo cybppc.device) sono montati nella memoria flash delle schede, e possono effettuare il boot direttamente anche in assenza di hard disk IDE. Veloce per Marino Favorido: le catene SCSI hanno bisogno di essere "terminate" su entrambi i lati, per far si che il controller funzioni correttamente, in genere vengono utilizzati appositi terminatori attivi oppure periferiche (per esempio un cd-rom) che possono essere auto-terminate agendo sui jumper di controllo. Giancarlo Russo ha dei problemi di stabilità con Bars&Pipes, quello che posso consigliarti è di pulire il tuo computer da pericolose patch, che possono rendere il computer instabile, soprattutto con applicazioni datate. Veloce veloce anche per Vieri Fonda: l'indirizzo della Logica è: Via Pinali 13, Pordenone, il numero di telefono è 0434-26489.

Novità dal mondo Amiga

a cura di ***Nicola Morocutti, Maurizio Bonomi*** *e* ***Giorgio Signori***

La **Village Tronic** non si ferma e, dopo la presentazione dei nuovi moduli per la PicassoIV e della nuova AriadneII (che sta andando a ruba), ha in serbo ulteriori novità. Tra queste desta sicuramente interesse un modulo per la PicassoIV che monterà un chip Voodoo, per fornire una valida soluzione per le applicazioni 3D. Village Tronic prima di procedere allo sviluppo della scheda (che non richiederebbe molto tempo grazie al bus PCI della PIV) ha deciso di sondare il mercato per valutare l'interesse per un modulo 3dfx. Per "dare il proprio voto", è sufficiente compilare il modulo presente all'URL:

www.villagetronic.com/amiga/survey.html

La **Haage&Partner** ha annunciato l'uscita dell'update alla versione 1.2 di Amiga Writer che introdurrà lo spell checking e i template dei documenti. Oltre a ciò è stato dato molto risalto alle schede Escena G3, di cui probabilmente troverete maggiorni notizie nel reportage da Computer 98 in questo stesso numero.

www.haage-partner.com

Nuove versioni anche per i prodotti della **Nova Design** che ha presentato la release 3.2 di **ImageFX** oltre ad **Aladdin 4D**. Le migliorie apportate ad ImageFX riguardano una più ampia libreria di effetti speciali oltre al supporto per il formato PSD di Photoshop e la compatibilità con Filter Factory. Sono stati presentati anche i costi per l'upgrade di ImageFX. Per le versioni 2.0 sino alla 2.6 sono richiesti 79.95 dollari mentre le versioni precedenti alla 2.0 potranno raggiungere la 3.2 al costo di 124.95 dollari, più spese di spedizione in entrambi i casi.

www.novadesign.com

La tedesca **Oberland** ha annunciato la distribuzione della versione 7/PPC di Wildfire, l'ottimo programma per aggiungere effetti speciali alle nostre animazioni o immagini. Le caratteristiche salienti sono: interfaccia MUI con drag&drop evoluto, potenti routine di conversione da MPEG, QT, AVI, YAFA, IFF e sequenze di immagini, sistema di effetti lineare e non lineare, effetti in vero 3D (sorgenti di luce, phong shading, trasparenza, alpha rendering), più di 120 plugin e supporto nativo per PPC e Cybergfx.

www.oberland.com

Disponibile tramite la solita **Vaporware** la release 2.2 di AmIRC il più potente e popolare programma di IRC per Amiga. Il prodotto, che come sempre è shareware, può essere ordinato persso il sito web della società. Per tutti coloro che avessero già acquistato le precedenti versioni 1.x o 2.x l'upgrade sarà totalmente gratuito.

Gateway pare sempre più intenzionata a proteggere il suo investimento in Amiga viste le recenti mosse. Poche settimane fa infatti, ha costretto alla chiusura uno tra i più famosi siti di distribuzione di software piratato e di ROM Amiga: "Lazarus". Sulla home page del sito appare un messaggio: "Gateway 200 Inc. agendo per conto di Amiga Inc. ha imposto che il sito venga chiuso immediatamente vista la distribuzione di materiale commerciale in maniera illegale... "

www.amiga.com

Amiga Inc. ha reagito in maniera molto dura ad un articolo pubblicato su una rivista americana per Mac che, parlando del progetto di Amiga 5.0 presentava come fatti certi delle voci che oltretutto tendevano a sminuire il lavoro di Amiga Inc. Il comunicato ufficiale recita:"... Non potremmo mai presentare alla comunità Amiga un qualcosa di così ordinario. Sebbene Apple e tutti i suoi piccoli seguaci possano essere felici di una macchina mediocre in un box colorato, noi stiamo tentando di riscrivere il manifesto della rivoluzione digitale... ".

www.amiga.com

La ***Alive Mediasoft*** ha annunciato la pubblicazione di una piccola rivista che verrà inviata gratuitamente con tutti gli ordini effettuati presso la dita di distribuzione inglese. Il nome di questo piccolo supplemento è **The Pulse** e presenterà recensioni e novità dal mondo videoludico Amiga, ponendosi come ottima guida agli acquisti per ogni serio amighista.

email: Jenniealive@innots.co.uk

Direttamente dal sito di Amiga Inc., ecco l'annuncio ufficiale della collaborazione con QNX per il kernel di Amiga 5.0. Ecco le parole di Jeff Schindler, General Manager di Amiga Inc. : "Amiga scosse l'industria negli anni '80 con una architettura multimediale unica al mondo. Il sistema operativo in tempo reale realizzato da QNX, riassume molte delle qualità che hanno reso unica Amiga e provvederà a fornire le fondamenta per i nostri piani di rinascita di Amiga nel nuovo millennio. "
Dan Dodge Co-fondatore di QNX Software Systems Ltd. dichiara: " Noi consideriamo questa partnership coma una combinazione imbattibile di un OS tecnologicamente superiore, di una visione comune tra le sue società e di una condivisione di interessi commerciali. "
Costruendo sulle fondamenta dell'OS QNX, Amiga Inc. lavorerà con QNX per aggiungere caratteristiche e funzioni indispensabili alla creazione di una nuova era informatica, come fece Amiga nel 1985.
Ecco una lista delle caratteristiche salienti:

Caratteristiche del core del Sistema Operativo:
-Design scalare e modulare,
-Multitasking totalmente protetto e preemptive con processi e threads,
-OS efficiente e compatto (sotto i 4MB di dimensione),
-Totalmente a 32bit,
-OS in vero tempo reale (RTOS),
-Supporto per la memoria virtuale,
-Supporto per il multi processore,
-Supporto per la distribuzione dei processi,

-Architettura a standard aperto,
-Supporto per gli standard API.

Multimedia:
-Elevate performances 3D (OpenGL),
-Totalmente in true color 24bit,
-Supporto per TV standard, SVGA e risoluzioni sino a HDTV,
-Decodifica in tempo reale di animazioni (audio, video e grafica)

Internet/Networking:
-Architettura specifica per il network,
-Soluzioni Internet ad alte prestazioni,
-Supporto completo per Java

Convergenza:
-Supporto ai nuovi standard per le interfacce digitali,
-Utilizzo di API Amiga per la convergenza dove non ci sono standard,
-Supporto il miglior hardware di convergenza

F. A. Q.

D: Gli sviluppatori Amiga dovranno cominciare a programmare sotto QNX?
R: No. Sebbene QNX sia la base del SO, Amiga in partnership con QNX aggiungerà diversi miglioramenti all'interfaccia, un maggiore supporto multimediale e moltissime altre caratteristiche di convergenza. Tutto ciò sarà reso disponibile attraverso i canali per gli sviluppatori di Amiga Inc.
D: Dovrò riscrivere totalmente le mie applicazioni affinché girino sotto Amiga 5.0?
R: Si. Il nuovo SO ha un modello di programmazione che è molto simile a quello degli Amiga Classici, ma anche sufficientemente differente. In particolare, le nuove caratterristiche dell'OS riguardanti i processi e i thread (un thread è come un Processo o Task dei vecchi Amiga), la memoria virtuale e un'architettura del microkernel molto pulita. Tutti gli accessi all'hardware sono attraverso driver, quindi se la tua applicazione usa pesantemente accessi diretti all'hardware, non funzionerà. La maggior parte delle applicazioni ben scritte potranno essere portate, ma per potersi avvantaggiare totalmente della nuova architettura sarà necessario usufruire dei nuovi API. Intendiamo comunque offrire tool di sviluppo significativamente migliori rispetto a quelli attualmente presenti nella linea classica, ciò dovrebbe facilitare la transizione.

D: Per quanto riguarda le applicazioni per gli Amiga Classici? Funzioneranno sotto 5.0?
R: Per il sistema di sviluppo, stiamo vagliando l'ipotesi di un Amiga Classic su scheda PCI, che conterrà le funzioni di un A1200. Comunque le applicazioni per Amiga OS 3.1/3.5 dovrebbero girare senza problemi.

www.amiga.com
www.qnx.com

Nuova entrata nel mondo della distribuzione di software PD. Si tratta della **Amiga Heaven PD** una nuova società che si rivolge direttamente a tutti coloro che non hanno ancora accesso ad Internet presentando raccolte, aggiornate settimanalmente, di software prelevato da Aminet. Il costo è di 1.5 sterline a disco e per ricevere il disco catalogo basta mandare una busta contenente la busta affrancata e compilata con un disco o 1 sterlina a:

Chris Seward
10 Scafell Close
Eastham, Wirral
Merseyside
L62 9EU
email: amiga@thefree.net

Pochi giorni prima di Computer 98 è avvenuta una "trombatura eccellente" tra le fila di Amiga Inc. Dopo l'abbandono di Joe Torre nei primi mesi dell'anno è stata la volta di Fleecy Moss fare i bagagli ed abbandonare la direzione dello sviluppo di OS 3.5. Il buon Fleecy, da noi contattato per chiarimenti, ha dichiarato che Jeff Schindler lo ha allontanato con la motivazione di occuparsi troppo della comunità Amiga e troppo poco di Amiga Inc. Fleecy non deve aver digerito bene la cosa visto che si è sfogato in un lunghissimo articolo sul suo sito web lanciando l'idea di KOSH, un'idea molto discutibile su come riportare in auge Amiga.

www.netreach.net/~fleecy

Claudio Tassitano dei **The Soundwavers**, già noti per aver ottimamante curato la musica di The Shadow of the Third Moon, ci ha segnalato l'uscita del suo nuovo CD musicale. L'opera ci pare molto interessante e degna di nota. Invitiamo tutti a visitare il sito di Claudio dove sono reperibili spezzoni in mp3 dei brani.

www.geocities.com/Hollywood/Location/6656

Con un'allarmante comunicato la **Nordic Global Inc.** (produttrice del popolare Miami) ha svelato una vera e propria congiura ai danni degli utenti Amiga collegati in Rete. Da parecchie settimane circola infatti una lista con 700 nominativi correlati di password, login e dati d'accesso rubati ai legittimi proprietari e messi a disposizione di malintenzionati che volessero accedere in Rete con gli account di altre persone. La lista è stata compilata utilizzando bachi dei server Unix e Windows NT che purtroppo non garantiscono una totale sicurezza, ma anche grazie ad un trojan inserito nelle datatypes.library v45.4 e v45.5 distribuite su Aminet da un gruppo di pirati. L'invito è a controllare numero di versione e dimensione delle librerie (quelle incriminate sono di 32748 byte) ed eventualmente a riinstallare quelle presenti sul disco del Workbench e a cambiare password presso il proprio provider.

www.nordicglobal.com

La **GP Software** ha rilasciato il nuovo DOpus PLUS CD, indispensabile raccolta per tutti gli utilizzatori del nuovissimo Opus Magellan II. Il CD contiene centinaia di sfondi, immagini, icone, script Arexx per utilizzare al meglio l'ottimo prodotto di Greg Perry. All'interno troveremo anche dei tutorial in HTML e un ottimo manuale. Grandissima varietà di temi per Opus Magellan II che oltretutto può anche caricare e convertire quelli pensati per Windows 95. Sia il nuovo CD che Opus Magellan II hanno una lista infinita di caratteristiche nuove ed entusiasmanti che occuperebbero ben più d'una pagina per essere elencate. Il consiglio è di acquistarli immediatamente, se comunque voleste saperne di più:

www.gpsoft.com.au

I portal stanno diventando la realtà più viva e commercialmente rilevante di Internet. Sotto questa spinta nasce **Posta Web** un nuovo servizio di posta elettronica totalmente in italiano e decisamente ben realizzato. Le funzionalità sono quelle tipiche dei più famosi siti internazionali con la comodità della totale localizzazione in italiano.

www.postaweb.com

Phase5 ha finalmente dichiarato la data di uscita definitiva della tanto attesa quanto rimandata scheda grafica **BlizzardVisionPPC**. Il ritardo, ha dichiarato Phase5, è stato dovuto ad una completa revisione delle schede all'ultimo

momento. La cosa presenta diversi lati positivi, secondo le specifiche tecniche la scheda adesso monta 8 e non 4 mega di memoria video, inoltre l'abbattimento dei costi dei chip come il Permedia2 ha provocato una consistente diminuzione del prezzo, che dovrebbe essere abbastanza al di sotto dei 400DM. Inutile dire che cercheremo di avere tra le mani la scheda al più presto per provarla. Da segnalare che anche la CyberVisionPPC ha subito una riduzione di prezzo, il che non può che fare piacere.

www.phase5.de

Raccogliamo e pubblichiamo volentieri la segnalazione pervenutaci da Nicola Filotto (nostro fedele lettore). All'interno della rivista "Benkyo" dedicata ai manga giapponesi è contenuto un CD-Rom multipiattaforma che presenta una rivista in HTML, la cosa più interessante è la presenza all'interno del CD di programmi appositi per Amiga. Ringraziamo Nicola per la segnalazione e la redazione di Benkyo per il supporto dato alla nostra piattaforma.

Nell'affollato mare delle riviste on-line per Amiga segnaliamo **Amiga Extreme** un nuovo ed interessante web magazine che copre tutte le novità nel campo dei giochi 3D per Amiga. Sicuramente troveremo molto materiale viste le imminenti conversioni di Wipeout 2097 e Quake 2.

www.amigaextreme.com

Il buon Petro.lha, rinfrancato dopo la fiera di Colonia sull'operato di Amiga Inc., ha deciso di ripartire alla carica presentando un nuovo gadget. Si tratta di una nuova accoppiata mouse/mouse pad che include il nuovo tappetino "Keep the momentum going" di forma circolare e un'inedito mouse bianco sempre marchiato Amiga International. Bisogna proprio ammettere che Petro ci sa fare con il marketing (avete visto le foto dello stand di Amiga International a Colonia?), speriamo che presto abbia qualcosa di più importante da commercializzare.

www.amiga.de

Il successo incredibile che sta avendo il Video Toaster in America (dopo il ribasso dei prezzi operato da NewTek) sta portando ad un rifiorire di nuovo software per la piattaforma (specialmente ora che QuickPak ha risolto i problemi legali e può ricominciare a produrre A4000). New entry di questo mese è **ScaryFX** un CD contenente più di 40 effetti per il Video Toaster 4000 e per Amiga AGA. Il CD presenta tutta una serie di animazioni genloccabili con tema fantasmi e spiritelli vari.

www.sharbor.com

È già disponibile una preview del set di icone **GlowIcon 2** reso celebre dall'annuncio della sua inclusione in Amiga OS 3.5. Le icone sono disegnate in maniera molto piacevole e professionale, speriamo di vederle presto all'opera in Workbench 3.5!

http://reality.sgi.com/mchaput_aw

Nuova entrata tra le riviste on-line italiane, si tratta di **Italian Amiga News**, un sito molto interessante ed aggiornato, completamente in italiano.

www.obiwan.it/amiga

Sempre più ampia la proposta di programmi di vario tipo da parte di **Schatztruhe**. La società tedesca ha annunciato l'uscita di Linux 5.1 per Amiga, di CyberGfx v.4 che dovrebbe supportare in maniera più completa le schede video PPC e di Envoy 3 l'ottimo programma per la connessione in rete locale di Amiga. Per ulteriori informazioni:

www.schatztruhe.de

Amiga Quest

*di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)*

Anche in quello che si prospetta come l'anno della rinascita di Amiga con OS 3.5 e Amiga 5.0 alle porte, continua la nostra ormai consueta caccia al rivenditore per permettere a tutti di potersi rivolgere a persone che capiscono e supportano la filosofia Amiga. Le new entry di questo mese sono ancora una volta molte e questo ci fa molto piacere. Colgo l'occasione per ringraziare AGI per averci fornito numerose segnalazioni.

Nome	Telefono	Città	Via
AG Computer	0922/21954	Agrigento	Plebis Rea,25a/b
Alacran	070/287238	Cagliari	
Alpha Computers	011/4557973	Venaria (TO)	
Aminix	0338/2744208	Lodi	Bergognone,32
Amiga Virtual Shop	011/3853400	Torino	C.so Trapani,51/A
Blu Point	0331/844790	Tradate (VA)	Cavour,57
ClassX	0587/749206	Montecavoli(PI)	Francesca,463
Computeam	091/6817000	Palermo	
Computer Magic Center	051/379128	Bologna	Ferrarese,179
Computer Service	081/7879102	Napoli	C. dir. Isola G1
Computer Maint	049/755960	Padova	
Dancing Fools	0423/301760	Treviso	
Darkage Software	0743/49903	Spoleto (PG)	C.so Garibaldi,5
DB-Line	0332/749000	Gavirate(VA)	Alioli e Sassi,19
Di Tanzarella	071/41367	Ancona	Marconi,191
Elettrotel	06/6632321	Roma	
Eyelight	06/5190222	Roma	
Euro Digital Equipment	0373/86023	Crema	Dogali,25
Fractal Minds	06/4457035	Roma	Pr. Eugenio,23
GLV Elettronica	050/562035	Pisa	
In-Out	091/6375934	Palermo	
Interactive	0432/575098	FelettoUmberto(UD)	Bolzano,2
Logica	0434/26489	Pordenone	Pinali,13
Marranghini Claudio	0575/904377	Arezzo	
MDM Informatica		Messina	Dei Verdi,61
Multimedia Planet	0532/765847	Ferrara	Darsena,126
New Video	02/99053711	Limbiate (MI)	C.so Milano,30
NonSoloSoft	011/9415237	Chieri (TO)	Casella Postale 63
Nordica Elettronica	059/230148	Modena	
OnLine Software	0532-764627	Ferrara	Darsena,126
Paolieri Elettronica	055/4361720	Firenze	
Postal Dream	035/321706	Seriate (BG)	Correggio,13
Ravezzi Angelo	0541/373686	Rimini	
Robymax	06/20427234	Roma	Varvariana,14
Rocchi Elettronica	0586/893402	Livorno	
S. G. A.	080/5429892	Bari	di Tullio,13
Studio di Informatica	090-719539	Messina	I Settembre is. 297 n.111
WG Computers	0571/711512	Empoli (FI)	Sanzio,128
Tecnicomp	06/5412939	Roma	
Tramarin Computer	0442/411447	Cologna Veneta(VR)	Quari dx,25E

La nostra ricerca continua, ci teniamo a sottolineare che la redazione non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori di qualunque genere. E' altrettanto ovvio che vi invitiamo a segnalarci tutti i negozi o le società che si occupano di Amiga ed eventualmente a correggere ed aggiornare i dati già pubblicati. Buona caccia...

Amiga Forever

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Anche questo mese, un buon numero di novità ci tengono compagnia nell'interessante mondo dell'emulazione. Andiamo subito a scoprire di cosa si tratta partendo dalle...

Le novità

Ormai non passa mese che non si debba aprire questa rubrica parlando di Snes, sicuramente uno dei fronti più attivi nel panorama dell'emulazione. In poco più di un mese ci sono state un numero elevatissimo di nuove versioni. Il porting di **Snes9x** è arrivato alla versione 1.10a con la presenza di versioni ottimizzate per 68k e PPC. Da segnalare, per quanto riguarda quest'ultima, la compilazione sotto ppc.library che garantisce più velocità e compatibilità. Il più attivo è stato senza dubbio **Warp Snes** che è passato dalla 3.1 alla 3.4 con l'introduzione di notevoli migliorie tra cui segnaliamo un rudimentale supporto sonoro ed un notevole incremento di velocità sotto AGA. Anche **MySnes** è stato aggiornato raggiungendo la release 0.18 che corregge parecchi bug ed introduce incrementi di velocità ed ottimizzazioni grafiche. Passando al "fratellino minore" di casa Nintendo, cioè il vecchio NES, troviamo un buon numero di emulatori, anche in questo caso continuamente aggiornati. Il primo della lista, visti anche i suoi continui aggiornamenti (praticamente uno alla settimana) è il **CoolNESs** che è arrivato alla versione 0.721 con l'introduzione di funaioni di screen grabbing e supporto per i giochi con batteria per il salvataggio. Anche l'**A/Nes** ha subito alcuni bug fix durante questo mese raggiungendo la release 0.99 CSX FIX che corregge alcuni bachi nella gestione di NESA. Anche il piccolo di casa Nintendo, il fortunatissimo Gameboy, non è restato a bocca asciutta questo mese, visto che è uscita la release 0.99 di **Wzonkalad** il miglior emulatore di tale sistema per Amiga. Passiamo ora alla SEGA che, questo mese, ha visto il rilascio della versione 2.0 di **MasterGear PPC** l'ottimo emulatore multipiattaforma, ricompilato su Amiga in versione PPC con richiesta di CyberGFX installata. Nuova vita anche per gli emulatori MSX con l'importante uscita di **fMSX** 2.0 con notevolissimi cambiamenti. Il primo è l'utilizzo di BOOPSI invece di GadTools per l'interfaccia, questo per testare le funzionalità di questo tool incluso anche in Merapi della H&P, pare infatti che fMSX sia stato scelto per testare le funzionalità di queso kit di sviluppo Boopsi prima del suo rilascio all'interno del motore Java della casa tedesca. Segnaliamo poi anche la riscrittura del codice di emulazione Z80, ora completamente dinamico, il supporto per modi Amiga e CyberGFX con notevoli incrementi di velocità e compatibilità, oltre a tantissime altre piccole aggiunte o migliorie. Passiamo ora ai progenitori dei nostri Amiga grazie a tre uscite molto interessanti. La prima è **C16** arrivato alla versione 0.3.37 un emulatore di C16, C116 (?) e Plus 4 che, sebbene sia ancora limitato e sotto ECS/AGA richieda la rtgmster.library promette decisamente bene. Altro emulatore dedicato allo sfortunato Plus 4 è **cp4** 0.46 ottimo programma, sebbene ancora in beta, che introduce notevoli caratteristiche, come driver esterni per la grafica (alla Shapeshifter) e un monitor per l'assembly Plus 4. Ultimo, ma non certo da meno, è il ritorno di **MagiC=64** il miglior emulatore di C=64 per Amiga arrivato alla release 1.8 dopo quasi un anno di silenzio. Le novità sono importantissime e vanno dalla nuova GUI alla riscrittura di vari aspetti come l'emulatore del 6502 o l'aggiunta di nuovi comandi del 1541, consigliamo a tutti di registrarsi per invogliare l'autore a continuarne lo sviluppo. Passando ad altro segnaliamo l'uscita di **PCEmu Amiga** 0.0 (!), un piccolo e limitato emulatore PC che gira sotto 68k e PPC però emula solo istruzioni 8086 in modo testo, interessante per eventuali sviluppi futuri, aspettando PCx e PCTask in versione PPC. Sempre nell'ambito dell'emulazione PC, segnaliamo **IBeM** 1.20 un demo di uno tra i più "antichi" emulatori PC per Amiga. Ultimi in questa carrellata, segnaliamo **Amoric** v.1.5 emulatore di ORIC-1/Atmos 48k che ci permetterà di scoprire questo vecchio home dei primi anno '80 e **bkemul** 1.6 che emula il BK0010 un computer russo della metà anni '80, è pesente anche la sorgente in assembly.

News

Pare che ci sia un certo ritardo nello sviluppo dell'attesissimo Fusion PPC. L'autore, Jim Drew, è più volte intervenuto nella mailing list aperta dalla Microcode Solutions, per sedare le ire degli utenti Amiga che vedendo slittare l'uscita di settimana in settimana temevano l'abbandono del progetto. Jim ha evidenziato che l'attuale ristrettezza del mercato Amiga gli impone di seguire lo sviluppo di progetti anche su altre piattaforme per riuscire a trovare i fondi per proseguire nello sviluppo delle versioni Amiga dei suoi prodotti. Questo però causa un notevole ritardo nello sviluppo delle versioni PPC di Fusion e PCx visto che sono condizionate dal lavoro su altri sistemi. Jim ha comunque confermato l'uscita a breve del modulo PPC per Fusion 3.1 seguita poi da quello per PCx. Speriamo di poterli vedere prestissimo.

AGI News

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Inauguriamo questo mese una nuova piccola rubrica nata per dare ancora più risalto, se possibile, all'operato del più importante ed attivo user group italiano dedicato ad Amiga, il mitico A. G. I. (Amiga Group Italia). Come molti ricorderanno nel numero di ottobre, Giorgio aveva già provveduto a presentarci la funzione e l'operato di AGI, nel frattempo però abbiamo sentito il bisogno di tenere informati tutti voi in maniera più continua sull'incessante evoluzione dell'operato di questi eclettici ragazzi che si impegnano su moltissimi fronti per sostenere gli amighisti italiani. Ecco quindi la nascita di questo box che avrà cadenza mensile e presenterà tutte le nuove iniziative di AGI.

Le iniziative

Tutti coloro che hanno partecipato a Pianeta Amiga 98 sicuramente ricorderanno l'ottima fanzine prodotta dai ragazzi di AGI e regalata a tutti gli avventori della fiera. **Amiga News Italia**, questo il nome della fanzine, dopo l'ottimo successo riscontrato in fiera è ancora disponibile gratuitamente per tutti coloro che ne fossero sprovvisti, presso tutti i referenti ed anche presso i principali rivenditori Amiga italiani. La notizia più rilevante è comunque l'impegno di AGI a far tornare Amiga News Italia molto presto in una forma che si addica più alla rivista che alla fanzine visto che sarà curata da una redazione composta da membri AGI e non che si impegneranno ad informare mensilmente il pubblico di abbonati. Al momento attuale le notizie sono ancora scarse sulla definitiva data di uscita, tutti coloro che fossero interessati a sottoscrivere un abbonamento o volessero informazioni più dettagliate, sono pregati di rivolgersi al referente AGI della propria provincia che fornirà tutte le informazioni necessarie. Restando sempre in ambito di riviste è doveroso segnalare il lavoro svolto su **MC Microcomputer** dove, ogni mese, troveremo alcune pagine dedicate esclusivamente ad Amiga con novità, commenti e recensioni. Questa importantissima iniziativa è la prima di una serie, che si pone come obbiettivo il far parlare nuovamente di Amiga in riviste che negli anni l'hanno abbandonata, aprendo così una finestra che renda più visibile al vasto pubblico le novità di un mercato ancora vivo ed interessante. Sempre in quest'ottica vanno a configurarsi i vari contatti con altre riviste del settore che probabilmente cominceranno ad avere piccole sezioni al proprio interno dedicate ad Amiga, ottimo lavoro ragazzi! Cambiando decisamente discorso, andiamo a trattare qualcosa che riguarda EAR più da vicino, visto che dal prossimo mese inizierà la collaborazione tra la nostra testata ed AGI per la gestione del mercatino del compro/vendo. Grazie al formidabile aiuto fornitoci da AGI potremo offrire a tutti voi una serie di servizi veramente incredibile che va dalla pubblicazione dei vostri annunci su EAR, sino ad un newsgroup dedicato al mercatino, oltre ovviamente al sito AGI (www.amyresource.it/AGI) che ospiterà in toto gli annunci. Anche in questo caso un grande servizio totalmente gratuito fornito alla comunità Amiga.

Le sezioni

Come molti sapranno AGI è composto da sezioni a carattere provinciale dove un "referente", che tiene i contatti con le altre sezioni sparse per lo stivale, coordina le attività di tutti gli altri associati della sua zona. In quest'ottica ci pare giusto fornire i dati delle "new entry" rispetto all'articolo del numero di ottobre, cosicché tutti possano scoprire che se è sorta una sezione AGI più vicino a casa propria per potersi così associare.
Vicenza: referente Nicola Morocutti Via Chini, 13 Bassano del Grappa (VI)

Le scuse

In chiusura di articolo sono doverose delle scuse per alcuni errori nel report da Pianeta Amiga pubblicato sul numero di ottobre di EAR. Il trafiletto che riguardava AGI conteneva alcune inesattezze che giostamente vanno rettificate per correttezza nei confronti degli amici di AGI. Innanzitutto i pareri riportati nel trafiletto che la riguardava non sono quelli ufficiali di AGI che si è dichiarata pienamente soddisfatta del lavoro svolto da Jasa per organizzare la fiera e del risultato della stessa. Si trattava di impressioni di singoli associati raccolte al volo la domenica sera ed erroneamente attribuite all'intera associazione. Ci scusiamo per lo spiacevole incidente, certi che questa rettifica porti più chiarezza e renda onore all'ottimo lavoro di Jasa e di AGI.

Anche quest'anno uno dei più importanti appuntamenti per il mercato Amiga non ha mancato di catalizzare l'attenzione: parliamo ovviamente del Computer98, tenutosi a Colonia, Germania, cioè...

Computer '98... dove regna l'Amiga

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Anche quest'anno Colonia ha visto svolgersi, presso l'enorme e raffinato Kolhn Messe, l'importante happening per il mercato tedesco, il Computer98. Ed anche quest'anno non è stato possibile non notare come la fiera di Colonia abbia rappresentato un tripudio amighista, segno tangibile che in Germania l'Amiga non è relegato al semplice rango di "computer per nostalgici", ma è una realtà ben più importante. Infatti come è noto il Computer98 non è una manifestazione amighista, e la presenza di stand della Psygnosis, Sony (con le loro Playstation), e di numerosi rivenditori di PC lo dimostravano. Ma gli stand che riempivano l'area della fiera erano per la maggior parte amighisti, ed erano tutti posizionati nelle posizioni più strategiche, e molto più in vista delle aree quasi deserte rivolte ai PC. Mentre erano completamente assenti i Mac, era addirittura presente con uno stand la Acorn, che vende tuttora i suoi RiscPC con sistema operativo RiscOS, che ha un mercato molto stabile, seppur ancora più limitato di quello Amiga. La presenza di altri stand più rivolti all'intrattenimento (come il calcio "virtuale" della Eidos) riempiva poi i pochi spazi non conquistati dalla folla di espositori amighisti. Grande assente invece Phase5, che non presentandosi ha alimentato diverse voci su un possibile abbandono del mercato Amiga da parte della nota ditta. Voci che per ora non trovano conferma, visto che Phase5, dopo mesi e mesi di rinvii, è finalmente pronta a vendere le schede grafiche **BVisionPPC**. A Colonia era infatti possibile prenotare le suddette schede, che ora montano 8 mega di memoria video, ad un prezzo davvero conveniente, 369DM. I tre giorni della trasferta teutonica sono cominciati per il sottoscritto con lo smarrirsi per le montagne di Garmisch alle 4 del mattino, sotto la neve e con il serbatoio quasi a secco (un'esperienza che non auguro nemmeno al mio peggior nemico), ma fortunatamente si sono rivelati molto più interessanti del delirante viaggio d'andata. In quel di Colonia, Amiga Inc. ha tenuto una interessante conferenza stampa di cui trovate i dettagli più avanti, e durante la quale è stata annunciata la partnership con la QNX, che fornirà il kernel per il nuovo AmigaOS. Vi rimando all'apposito box in cui potete saperne di più sulla conferenza e sul QNX. C'é da dire che la presenza italiana al Computer98 è stata più che corposa, oltre al sottoscritto c'erano **Massimo Santoro** e **Bernardo Innocenti** di S-Cube (la nuova società fiorentina di cui recensiremo a breve i prodotti), **Michele Puccini** (ClassX), **Michele Battilana** (Cloanto), **Fabrizio Stoduto** con gli Ologram Software, **Luciano Cutrini** e **Flavio Cirri** (WG Computers), **Daniele Franza** (AGI). Non poteva poi mancare il mitico **Tony Ianiri**, che alla festa organizzata da Petro ha dato il meglio di se stesso dopo la ragguardevole cifra di 17 birre, complice anche il locale, che di quella birra aveva alle spalle proprio la fabbrica (incredibilmente mimetizzata nella bella architettura di Colonia). Ma vediamo ora quali sono state le novità presentate in fiera.

Amiga Int. /Inc.

Presso lo scenografico stand di Amiga International (che comprendeva un palco per le esibizioni degli Annex ed un megaschermo per le dimostrazioni dei software) non poteva mancare il vero padrone di casa, Petro.lha, così come non poteva mancare il servizio catering gentilmente offerto da AI, dove non mancavano le ormai note salsicce che venivano offerte a chi si intratteneva all'interno dello stand. E proprio all'interno, sui tavolini, abbiamo potuto avvicinare gli americani di Amiga Inc. tra cui il Dr. Allan Havemose, Jeff Schindler e Bill McEwen, che abbiamo intervistato. Particolare interessante: a testimonianza della netta distinzione tra la sezione europea e quella americana, vie erano due box privati separati, uno per Amiga Int. ed uno per Amiga Inc. All'esterno dello stand avvenivano le dimostrazioni di software, tra cui Octamed SoundStudio 2, Candy Factory, Fantastic Dreams, intervallati da un'esibizione degli Annex (le cui ballerine non sono niente male!). Era uno stand molto "politico", presso il quale non è successo nulla di speciale, visto che maggiore interesse è venuto dalla conferenza stampa, era più il luogo ideale dove poter discutere con le alte sfere delle ditte impegnate nel mondo Amiga. Anche del 3.5 non si è detto molto, a parte qualche volantino che girava tra gli innumerevoli gadget firmati Amiga, tra cui anche un pallone da spiaggia a forma di palla Boing (che ormai ci propinano in tutte le salse).

Amiga International
Robert-Bosch-Strasse 11 b
D-63225 Langen
Tel. +49.61.03.58.785
Fax. +49.61.03.68.78.88
http://www.amiga.de

Micronik Computer Service

La Micronik era presente con uno stand abbastanza grosso, pieno di tutti i prodotti della casa tedesca. E' stato presentato il nuovo case **Infinitiv-II** per 1200, che ha dalla sua un design molto accattivante ed un prezzo più basso rispetto al predecessore. Purtroppo ad una prima occhiata sembra rivelare qualche difetto, come la limitata espandibilità rispetto all'ultra-modulare Infinitiv, visto che monta solo uno slot per drive e solo due bay da 5 e 1/4. Anche stavolta erano molto interessanti gli slot PCI, nei quali era montata una scheda grafica per PC, ma visto che il 1200 su cui era montato era solo in esposizione (non era acceso) non possiamo dire se finalmente questi slot sono utilizzabili. Tra i nuovi

Il nuovo Infinitiv 2 in bella mostra nella vetrina Micronik. Non vi ricorda un po' i nuovi Compaq?

accessori in vendita si distinguevano le tavolette grafiche **DigiPen**, uno sdoppiatore per la porta mouse, e i soliti adattatori per tastiere PC, stavolta anche in versione per Amiga 500,2000,3000.

Micronik Computer Service
BruckenStrasse 2
51379 Leverkusen - Germania
Tel. +49.2171.72.450
Fax. +49.2171.72.45.90
hppt://www.micronik.de

Ologram Software

I ragazzi della partenopea Ologram erano presenti con uno stand tutto loro, prova del loro impegno anche economico che hanno riversato nel loro primo prodotto, **OloFight**. Il gioco, ha detto Fabrizio Stoduto, ha riscosso molte attenzioni, ed è rimasto molto soddisfatto dell'esperienza di Colonia. Ci ha anche rivelato che proprio a Colonia hanno trovato un distributore europeo per il loro Olofight, che sicuramente vedrete recensito dal nostro Nicola Morocutti. E' sempre bello vedere che gli italiani sono usciti dal ghetto in cui si trovavano, riscontrando sempre più consensi nel panorama europeo, è il caso anche di Cloanto, ClassX, senza contare Tornado3D e tutti i prodotti nostrani che si stanno affermando.

The Real Ologram
Via Epitaffio 100 P.co Nuovo Mondo
80014 Giugliano (NA) Italia
Fax. 081.551.47.11
http://www.ologram.com

Tony Ianiri e Michele Puccini (ClassX), soddisfatti allo stand di H&P.

Escena

C'era molta attesa per questa società, recentemente sotto stretta osservazione per aver annunciato **una scheda con doppio G3 per Amiga 4000**. Purtroppo non erano presenti prototipi, ma abbiamo potuto parlare con il capo del team di sviluppo, che ha risposto alle nostre domande su questa fantomatica scheda. Si tratterà effettivamente di una acceleratrice sulla quale si potranno montare uno o due processori PowerPC G3, e che andrà inserita su bus Zorro. Questa scelta ha destato non pochi dubbi, sia sulle prestazioni sia sulla compatibilità. In particolare i dubbi, chiariti solo in parte, erano sulla possibilità di far girare Linux sulla **Dual G3**, visto che il bus Zorro manca di alcuni segnali (di interrupt). La CPU 68k verrà emulata per far girare il sistema operativo, anche se la CPU fisica verrà utilizzata per gestire il codice di boot ed alcuni interrupt. Sinceramente temo che questo possa causare dei context switches enormi, ma potremo saperlo solo quando la scheda sarà finita. La Dual G3 garantirà la coerenza della cache e monterà una memoria cache di secondo livello. Lo sviluppatore ci ha detto che grazie alle tecniche di bus snooping l'interazione tra la CPU emulata, quella reale ed i due G3 avverrà senza ritardi e senza colli di bottiglia. Restano ancora i dubbi su quanto efficiente potrà essere l'emulazione del 68k.

Fanstatic Dreams, presentato dalla Titan, è molto più veloce di Elastic, ed anche più potente.

Escena
http://www.escena.de

Titan Computer

Un buon numero di novità presso la Titan Computer, sia sul fronte dei giochi che del software. Per quest'ultimo sono stati presentati **Fanstastic Dreams, Candy Factory Pro e Art Studio Pro**, tutti e tre con supporto **PPC**. Il primo è l'evoluzione del noto Elastic Dreams, il quale è stato migliorato, velocizzato, ed integrato con un nuovo modulo attraverso il quale è possibile "cambiare i connotati" alle fotografie, attraverso un largo database di occhi, nasi, bocche, capelli etc. **Candy Factory** è invece un interessante software di grafica, che dovreste trovare recensito in questo stesso numero, mentre **Art Studio** si presenta come un tool di image processing. Sul fronte dei giochi erano molte le novità annunciate, a partire dalla conversione di **The Settlers II**, che dovrebbe arrivare a breve, insieme alla versione commerciale di **Evil's Doom**. Un po' deludente invece **Claws of The Devil**, il tanto annunciato clone di Tomb Raider. La grafica (su 060) era davvero bruttina, lenta e poco colorata, anche se ci è stato detto che il gioco sarà per anche per PPC e sarà molto più accattivante.

Titan Computer
Mahndorfer HeerStrasse, 80a
28307 Brema - Germania
Tel/Fax. +49.48.16.20
http://www.titancomputer.de

Lo stand di AI era circondato da piccoli punti informativi, questo è quello a NetConnect e all'italiano STFax.

Power Computing

Non molte novità per la ditta inglese. che a Colonia vendeva le soluzioni tower per 1200 **PowerTower** (che sembra un frigorifero ma che è tecnicamente davvero ben fatto). L'altro prodotto di indubbio interesse è il **Power Flyer**, un controller EIDE Fast ATA-2 per 1200. Le prestazioni sembrano essere di tutto rispetto, con velocità di oltre 16 mb/sec di tasferimento dati, supporto di periferiche ATAPI, compatibilità con i dischi di dimensioni maggiori di 4GB e driver a 32 bit.

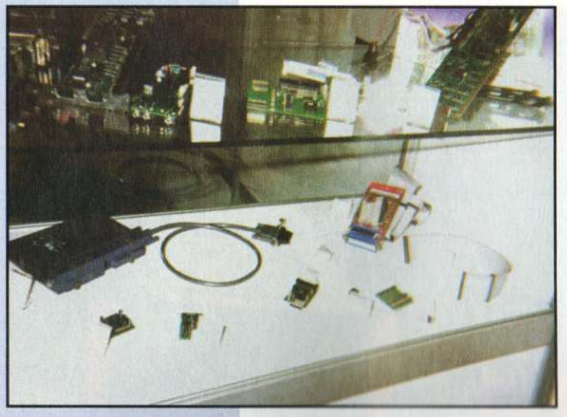
Power Computing LTD
Unit 82 Singer Way
Woburn Road Ind. Estate
Kempston - Bedford MK42 7PU
Inghilterra
Tel. +44.12.34.85.500 Fax. +44.12.34.85.5400

La Ariadne II è stato uno dei maggiori successi della fiera.

Haage&Partner

Quello del buon Jurgeen era senza dubbio uno degli stand più interessanti e ricchi. Sono infatti stati presentati sia **Warp3D** sia il tanto atteso emulatore 68k per PPC, che verrà implementato nelle schede Dual G3 della Escena. Per quanto riguarda il primo, siamo stati piacevolmente impressionati dalla velocità alla quale si muoveva, con un "semplice" 68060 ed una scheda CyberVision3D con chip Virge. Il rendering in realtime era discretamente veloce, non vedo l'ora di vederlo girare su un PPC con Permedia2. Di tutto rilievo l'implementazione degli standard **OpenGL e Mesa**, che abbattono molte barriere sulla compatibilità. H&P ha

La Village Tronic puntava anche quest'anno su Ariadne e PicassoIV.



La vetrina della RBM era ricca di prodotti per 1200 e 4000, speriamo di recensirli al più presto!

Un momento del party di AI, con Jurgeen Haage, Petro e i ragazzi di S-Cube.

tenuto una conferenza dimostrativa di Warp3D che ha destato non pochi entusiasmi, seguito a ruota dal nuovo StormRexx. Non del tutto convincente l'**emulatore 68k**, presentato dall'autore Sam Jordan. Abbiamo visto girare il Workbench sulla CPU emulata con una ottima compatibilità, anche se con prestazioni non proprio esaltanti, visto che il feel era quello di un sistema che non rispondeva immediatamente, e che si assestava come velocità su uno 040 a 20Mhz (su un 604 a 200Mhz). Indubbiamente non è male, ma dalle dichiarazioni che erano state fatte nei mesi scorsi si tratta di prestazioni non incredibili. Presso H&P avvenivano le dimostrazioni dei prodotti **ClassX** (con Michele Puccini), e la presentazione dei nuovi prodotti. Da segnalare **AmigaWriter**, il nuovo programma WYSIWYG per DTP ed **ArtEffect 3.0**, che si avvicina sempre di più a PhotoShop grazie al supporto per i layer e le correzioni del colore. AmigaWriter sta uscendo dalla fase di giovinezza crescendo di giorno in giorno dimostrandosi molto versatile e semplice. Ottimo successo hanno riscontrato le **tavolette grafiche Wacom**, utilizzabili con gli appositi driver. La H&P si è dimosrata molto attiva anche come rivenditore di software di terze parti, in particolare **Tornado3D, Fusion, PCx ed STFax**.

Presso lo stand era presente Chris Wiles, della Active Technologies, che ha presentato la nuova versione di **NetConnect2**, la suite di programmi per connettersi ad Internet che sta riscuotendo un ottimo successo. NetConnect2 ruota intorno alla nuova versione di AmiTCP, ribattezzata **Genesis**, e che stiamo aspettando con ansia per poterla recensire. Jurgeen Haage ha dichiarato di essere rimasto davvero soddisfatto dalla fiera, tanto che già al termine della seconda giornata ha festeggiato stappando numerose bottiglie assieme ai suoi collaboratori.

Haage&Partner Computer GmbH
Schlossborner Weg 7
D-61479 Glashutten - Germania
Tel. +49.61.74.96.61.00 - +49.172.81.69.449
Fax. +49.61.74.96.61.01
http://www.haage-partner.com

RBM

Poco conosciuta in Italia, la RBM era presente insieme a Randomize. Mentre la seconda vendeva magliette, cappellini e gadget (tutti rigorosamente "Powered by Amiga"), la prima ci ha stupiti per il numero di prodotti presentati. Premetto che la prima cosa che saltava all'occhio era un 1200 towerizzato nel **TowerHawk**, con slot Zorro, sul quale era montato il Video Toaster. Su questo 1200 venivano mostrati filmati in full screen di ragazze poco vestite che giocavano in spiagga con il pallone "Boing!", i vecchi trucchi per avvicinare le persone funzionano sempre! Molte le novità, sia per 4000 che per 1200, a partire dalla **IOBlix**, una velocissima scheda multiseriale, che alla prima release aveva dei piccoli problemi, risolti con il nuovo software aggiornato. La versione per Zorro ci ha colpito per la modularità, può essere infatti espansa con nuove porte seriali/parallele, ed addirittura con un modulo audio che la trasforma in scheda audio. Molto interessante anche la **IOBlix1200**, piccola ed economica versione per 1200, ma potente e veloce. La IOBlix1200 aggiunge fino a 4 porte seriali/parallele al piccolo 1200. Notevole anche l'**adattatore CPU** per 1200, che permette di inserire le schede acceleratrici per 4000 nello slot CPU del 1200!

RBM Computertechnik
Kleinenberger Weg 2a
33100 Padeborn - Germania
Tel. +49.52.51.16.191.13
Fax. +49.52.51.64.06.55
http://www.rbm.de

Village Tronic

Altro stand molto visitato, quello di Village Tronic ha visto l'attesa presentazione della nuovissima **AriadneII**. La più popolare scheda di rete per Amiga è stata completamente riprogettata per ridurre i costi ed incrementare le prestazioni, ed a giudicare dalle vendite devono esserci riusciti egregiamente. Notevole anche **Paloma**, il modulo TV per la **PicassoIV**, attualmente ancora la scheda grafica più veloce per gli slot Zorro. Grazie al nuovo software di aquisizione, **PalomAVI**, si possono digitalizzare filmati in tempo reale in formato AVI, inoltre la possibilità di avere una televisione come backdrop dello schermo ha lasciato di stucco molti. Un'altra sorpresa proveniva sempre dalla PicassoIV: Village Tronic raccoglieva prenotazioni per un modulo attualmente in progettazione dotato di chipset Voodoo **3DFx**, che verrà prodotto una volta raggiunti 500 preordini. Senza dubbio un'iniziativa interessante, avremo una 3dFx sulla PicassoIV?

Village Tronic Marketing GmbH
MuhlenStrasse 2 - 31157 Sarstedt
Tel. +49.50.66.70.130
Fax. +49.50.66.70.13.49
http://www.villagetronic.com

Epic Marketing

Epic è diventato un nome autorevole nell'ambito dei videogiochi, e a Colonia ha venduto con successo i suoi titoli. Presso questo stand abbiamo visto girare un sospetto **Paolo D'Urso**, che ci ha confermato le trattative tra la sua Darkage Software e la Epic, per la pubblicazione dei nuovi prodotti. Tra questi spiccano **Tales of the Heaven**, il primo platform 3D per Amy, e **Alive**, uno sparatutto "old style" frenetico e veloce. Anche il suo **Extreme** ha riscosso un buon successo con le case inglesi, e il buon Paolo è rimasto molto soddisfatto delle trattative.

Epic Marketing
HirschauerStrasse 9 - 72070 Tubingen
Tel. +49.70.71.40.04.92
Fax. +49.70.71.40.04.93

Avete mai visto un 1200 più sventrato di questo? E' dotato di tutti gli "hack possibili ed immaginabili!

Kato Development

La Kato è una neonata società tedesca, di piccole dimensioni ma dai prodotti molto interessanti. Tra questi c'é sicuramente la **Melody1200**, una scheda audio per 1200 disponibile in tre diverse versioni. Il modello base offre caratteristiche di tutto rispetto, tra cui HD recording stereo a 48Khz, convertitore AD/DA a 20bit e supporto multitraccia. Le versioni Plus e Pro includono anche un DSP per la codifica in reltime dell'audio in formato **MPEG I-II e MPEG-III** (per la versione Pro), con sincronizzazione con i filmati videompeg con audio. L'integrazione con il sistema operativo avviene tramite l'xaudio.device, mpeg.device ed ovviamente AHI. KatoDev oltre alla Melody presentava anche delle schede seriali ad alta velocità per 1200: Da notare che tutti i loro prodotti sono disponibili anche in versione Zorro2 per i 2000/3000/4000.

Kato Development Group
Brookdeich 266 - 21029 Hamburg
Tel. +49.40.71.09.87.62
Fax. +49.40.71.09.87.61
http://kato.home.pages.de

Allo stand di Schatztruhe, da destra: Massimo Santoro (S-Cube), Giorgio Signori, Benardo Innocenti (S-Cube) Greg Parry (DirOpus). L'ultimo a sinistra è il mitico Urban Muller.

Ateo Concepts

I ragazzi francesi della Ateo erano presenti a Colonia con il loro **AteoBus**. Ora che si trovano con un temibile concorrente nel campo dei tower (l'Infinitiv II) hannod deciso di puntare molto sul loro bus di espansione per 1200. Oltre alla nota **Pixel64**, sono pronte le schede parallele e seriali da inserire nell'AteoBus. Anche in questo caso si tratta di comunissime schede ISA utilizzabili da Amiga grazie all'ateoser.devie e ateopar.device. Le presta-

Una foto con la simpaticissima Nicole Gottfried (al centro) era d'obbligo!

Greg Parry, soddisfattissimo delle vendite di Magellan, insieme a Giorgio Signori.

Alla Oberland Reflections troneggiava in mezzo alla marea di software in vendita.

Una parte della "squadra italiana". Da sinistra: Fabrizio Stoduto (Ologram), Giorgio Signori (EAR), Michele Battilana (Cloanto), Bernardo Innocenti (S-Cube).

zioni sono di tutto rispetto considerando lo standard datato, ma il prezzo è decisamente conveniente per chi possiede già un AteoBus.

Atéo Concepts
Le Plessis 44220 Francia - 44220 Coueron
Tel. +33.24.08.53.805
Fax. +33.24.03.83.33.21
http://www.ateo-concepts.com

Oberland

Presso il noto rivenditore tedesco faceva bella mostra **Monzoom**, che altro non è che la nuova versione di **Reflections**. La più grossa innovazione portata è il supporto per il **PPC**, il che si traduce in tempi di rendering davvero bassi. Sono stato migliorato il supporto per le animazioni che venivano mostrate senza sosta su un grande schermo. Trovava ospitalità anche **WildFire**, forte di nuovi effetti e di una nuova versione più veloce.

Oberland Computer
In der Schneithol 5 - 61476 Kronberg
Tel. +49.61.73.60.80
Fax. +49.61.73.60.82.50
http://www.oberland.de

Schatztruhe

Schatztruhe è senza dubbio il più importante distributore di software in Germania (ma non solo), e forte della sua leadership presentava i nuovi prodotti su CD-Rom. Il più importante è senza dubbio la nuova versione di **Directory Opus Magellan**, la Plus, che ha raggiunto una potenza ed una versatilità incredibile, ma che soffre ancora di una certa e fastidiosa instabilità. Greg Parry, proprietario della GP Software, ci ha però assicurato che a breve usciranno dei patch che renderanno Magellan molto più stabile. Non mancava Urban Muller a presentare il nuovo CD di Aminet, accompagnato da **CyberGFX V4**, il software RTG ora ritornato commerciale. Molto interessante un CD contenente **Linux** e la distribuzione RedHat (non ufficiale), in questi tempi in cui tutti parlano dei sistemi operativi open source ci sembra un'ottima iniziativa. Da notare il nuovo **CD Developer Kit V1.2**, in edizione rinnovata che include tutti i Rom Kernel Manuals in versione digitale e i kit di sviluppo per PPC, WarpOS, Virge e CyberStormPPC.

Shatztruhe GmbH
Veronika Strasse 111a - 45131 Essen
Tel. +49.201.78.87.78
Fax. +49.201.79.84.47
http://www.shatztruhe.de

ACT Albrecht

I noti produttori della Prelude hanno presentato la loro scheda audio in versione per 1200, giustamente ribattezzata **Prelude1200**. Le caratterstiche della scheda non hanno nulla da invidiare alla versione per Zorro, le cui prestazioni erano già ottime. Stiamo preparando un confronto della Prelude1200 con la Melody1200, per cui non perdete i prossimi numeri! Marc Albrecht, general manager della ACT, ha espresso pareri molto entusiastici della nostra rivista, considerando molto superficiali le riviste inglesi, fatte di molta apparenza e pochi fatti.

ACT Albrecht Computer Technik
Seth 2 - 21769 Lamstadt
Tel. +49.47.73.89.10.73
Fax. +49.47.73.89.10.72
http://www.act-net.com

Conclusioni

Nonostante lo stress siamo tornati in Italia soddisfatti e molto rassicurati su come si stanno muovendo le alte sfere di Amiga Inc. L'atmosfera che si respirava era notevolmente positiva, si è visto un mercato nel suo piccolo più che vivo, e che lascia ben sperare per il futuro, Adesso non ci resta che aspettare il World of Amiga ed attendere nuove dichiarazioni.

Due chiacchiere con Bill McEwen

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Dopo la conferenza è stato possibile avvicinare i dirigenti di AI, ne abbiamo approfittato per rivolgere a Bill alcune domande.

G. S. "Ciao Bill, grazie per la tua diponibilità. Prima di tutto una curiosità: perché non avete permesso alle telecamere di entrare?"

B. M. E. "Noi non vogliamo che aziende come Microsoft (ma non solo) vedano quello che avete visto voi stasera. Microsoft sa perfettamente come ci stiamo muovendo ma, non può intervenire in nessun modo, visto che ci stiamo muovendo in campi che non le competono, almeno per adesso. "

G. S. "Di recente è stato diffuso un documento in cui si afferma che Microsoft ha molta paura dei sistemi operativi open source, con Linux in prima linea, e che avrebbe intenzione di limitarlo attraverso l'imposizione di nuovi standard (soprattutto per Internet), come si muove AI in questo ambito?"

B. M. E. "Microsoft non ha paura di Linux, perché sa che è un sistema operativo si in crescita, ma che resta e resterà un'esclusiva per gli utenti evoluti. Microsoft ha paura di questo (indica il monitor del computer su cui stava ancora girando QNX). Un sistema operativo potente, compatto, portabile, semplice da usare, insomma, il futuro. Immagina di avere la potenza e la configurabilità di Linux in un ambiente user-friendly ed otterrai quello su cui stiamo lavorando. "

G. S. "In che misura il QNX sarà importante nel nuovo OS?"

B. M. E. "Non si può dire che il nuovo sistema operativo sarà QNX. Ma possiamo affermare che il microkernel e tutta la struttura modulare verrà implementata nel nuovo OS, che di QNX avrà solo il kernel, ma che seguirà la sua struttura sotto moltissimi aspetti, soprattutto il concetto di "real time OS".

G. S. "E' stato facile convincere Gateway2000 ad approvare i vostri piani? E le trattative con QNX sono state problematiche?"

B. M. E. "Non me ne parlare... abbiamo dovuto presentare carte su carte a GW2000 prima di ottenere il via libera, un lavoraccio! Però appena abbiamo definito questo piano per il futuro non abbiamo avuto nessun problema. Con QNX le trattative sono andate nel migliore dei modi, sono entusiasti di questa collaborazione e ci stiamo muovendo insieme per definire le prossime mosse. Abbiamo una montagna di lavoro adesso, dobbiamo costruire tutto quello per il quale abbiamo gettato le basi dalle scorse settimane ad oggi. "

G. S. "Sembra tutto bellissimo, ma ci sono forti dubbi su un aspetto. Avete scartato sia la struttura hardware sia il sistema operativo degli Amiga attuali. E' comprensibile, visti gli anni. Ma il nuovo Amiga cosa avrà oltre al nome del computer che conosciamo noi oggi?"

B. M. E. "Domanda molto difficile. Sarei retorico se ti rispondessi: la filosofia? Non era possibile utilizzare il vecchio kernel, visto che avrebbe richiesto troppo tempo per aggiornarlo, senza probabilmente riuscire a raggiungere i risultati ottenibili con il QNX. "

G. S. "Quale sarà il primo aspetto che vorrete soddisfare con l'AmigaNG? Sarà un computer? Un portatile? Una console?"

B. M. E. "Come abbiamo detto: giochi, giochi, giochi. I giochi fanno muovere il mercato. Il lancio probabilmente sarà focalizzato su questo, una console incredibile seguita a ruota da un computer. Ma sono piani che ancora non sono stati definiti, quindi non posso parlarne con certezza. Credimi, siamo al lavoro per creare qualcosa di grande. "

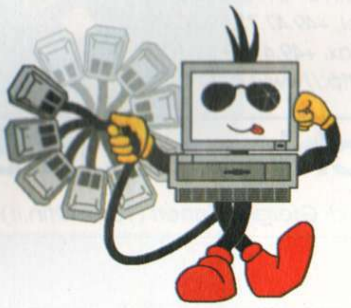
G. S. "Ok, grazie mille e buon lavoro. "

A queste parole posso aggiungere solo un commento puramente personale. L'impressione che ho avuto da Amiga Inc. è che stanno lavorando davvero sodo ad una ottima cosa, che però di Amiga avrà solo il nome. Vedremo se questa nuova realtà sarà davvero tanto grande da riuscire a convincere i più sfegatati amighisti.

QNX al microscopio: architettura e funzionamento

di Bernardo Innocenti (bernie@cosmos.it)

Tenendo conto di tutta la ricerca che è stata fatta nel campo degli OS, è difficile non provare la sensazione che ormai non sia rimasto più niente da inventare e che, tutto sommato, gli OS che nascono oggi non siano altro che un impasto fatto sempre con gli stessi ingredienti. Ovviamente mi riferisco all'architettura interna del sistema, non all'aspetto "esteriore". Chi si discosta troppo dalle tecniche ben studiate e ben collaudate finisce spesso per produrre un sistema non ottimale. Indubbiamente esiste ancora dello spazio per le innovazioni, ma sono pochi gli sviluppatori abbastanza abili da introdurre migliorie sostanziali. AmigaOS è piuttosto peculiare nel suo design. Si discosta notevolmente dagli OS tipici per il suo sistema di comunicazione tra processi (IPC), il suo sistema di librerie condivise, i device, il sottosistema BOOPSI e così via. I vantaggi e gli svantaggi di queste scelte sono tuttora argomento di discussione tra i programmatori Amiga. AmigaOS si può considerare un sistema operativo real-time, anche se probabilmente il termine è stato coniato a qualche anno di distanza dall'introduzione di Amiga. Exec, il microkernel di Amiga, fu progettato per consentire un efficiente scambio di messaggi tra i processi, che è poi stato usato con saggezza un po' ovunque nel resto del sistema operativo. Questo è il segreto alla base della ben nota efficienza di AmigaOS. Purtroppo un'architettura di questo tipo rende quasi impossibile l'introduzione della memoria protetta ed ostacola non poco la creazione di un sistema di memoria virtuale. Sono caratteristiche molto comuni in tutti i sistemi operativi moderni ed è per questo che gli utenti Amiga ne sentono così tanto il bisogno. La questione si potrebbe anche vedere da un punto di vista opposto: a causa della memoria protetta e paginata, gli altri sistemi non possono raggiungere facilmente le prestazioni real-time di AmigaOS. Il microkernel di QNX presenta alcune analogie con Exec, ma l'implementazione appare radicalmente diversa. Entrambi i sistemi sono costruiti da diversi moduli indipendenti tra loro. In QNX, la comunicazione tra questi moduli avviene esclusivamente attraverso lo scambio di messaggi (IPC), mentre in AmigaOS alcuni moduli sono



librerie condivise che espongono delle strutture pubbliche. Una di queste è la struttura Message, gestita da alcune funzioni contenute in exec.library (SendMessage(), GetMessage(), ReplyMessage()). Message rappresenta un messaggio generico, da cui derivano i diversi tipi di messaggi utilizzati nel sistrema: gli "IntuiMessage" che Intuition invia alle finestre, i "DosPacket" che servono a controllare gli handler, le IORequest che costituiscono l'interfaccia dei device. Un task può ricevere messaggi creando una struttura MessagePort. Quando un altro task invia un messaggio, questo viene accodato ad una lista gestita dalla MessagePort e successivamente viene prelevato dal task ricevente, che può elaborarlo e rispondere. La trasmissione del messaggio non comporta alcuna copia di dati da un task all'altro perché AmigaOS utilizza un modello a memoria condivisa. In realtà SendMessage() si limita a manipolare alcuni puntatori nella lista della MessagePort per accodare il messaggio. Questo meccanismo è senza dubbio molto efficiente, ma, come abbiamo già detto, impedisce l'introduzione della memoria protetta in AmigaOS. QNX utilizza un modello di memoria protetta classico, cioè simile a quello di UNIX. Ogni processo utente possiede uno spazio di indirizzamento privato, inaccessibile a tutti gli altri processi. In molte incarnazioni di UNIX, tra cui anche NetBSD e Linux, una grossa parte del sistema costituisce il kernel e ha accesso privilegiato a tutta la memoria del sistema. Fanno parte del kernel anche tutti i driver delle periferiche, i servizi di rete ed i filesystem. Un tipico kernel UNIX contiene infatti da 1 a 4MB di codice. I moduli in esso contenuti comunicano tra loro semplicemente chiamando delle funzioni. Ne risulta che un bug in uno qualsiasi di questi moduli può bloccare l'intero sistema. La nota stabilità di UNIX ha però dimostrato che questo non rappresenta un problema per gli utenti. Tuttavia gli sviluppatori di driver e di componenti del kernel sono costretti a riavviare il sistema numerose volte durante il test del proprio lavoro. L'architettura di QNX risolve questo problema perché prevede un microkernel di dimensioni ridottissime che implementa soltanto il multitasking e le primitive IPC. Tutto il resto del sistema, compresi i driver dell'hardware, viene eseguito in modo utente, cioè con uno spazio di indirizzamento protetto. Ovviamente un'interfaccia basata sullo scambio di messaggi in un sistema con memoria protetta è meno efficiente rispetto ai metodi tradizionali per l'accesso ai servizi del sistema operativo (chiamate a funzione o interrupt), ma rispetto a questi ha il vantaggio di garantire una robustezza ed una modularità superiore. Inoltre il sistema IPC di QNX consente la comunicazione trasparente tra processi che risiedono su computer diversi. Recentemente il modello funzionale utilizzato da QNX è divenuto piuttosto popolare tra gli sviluppatori: ormai sono numerosi i sistemi operativi che si basano sullo stesso principio, ma QNX ha il merito di essere un OS già molto maturo e ben supportato. Photon, il windowing system proprietario di QNX, possiede molte caratteristiche interessanti. Volendo fare un parallelo con X11, Photon appare decisamente più flessibile e, soprattutto, meno pesante. Il cuore di Photon è costituito da un innovativo sistema di gestione dell'input (mouse, tastiera, etc.) e dell'output (dispositivi grafici) che permette di ottenere un'elevata scalabilità e configurabilità in cambio di un overhead contenuto. In pratica Photon è un "microkernel" che ha il compito di gestire un certo numero di oggetti di forma rettangolare tenendo conto della loro sovrapposizione. Ogni rettangolo deve essere in grado di ricevere degli eventi di input, elaborarli e, eventualmente, produrre un output. L'output può quindi diventare l'input dei rettangoli che si trovano al di sotto. I rettangoli non devono necessariamente cor-

rispondere con le finestre visibili sullo schermo. In questo scenario il driver della scheda grafica sarebbe associato ad un rettangolo grande quanto tutto lo schermo che riceve in input tutti i comandi di disegno prodotti dai rettangoli che stanno al di sopra. I problemi di clipping grafico che ogni sistema a finestre deve affrontare, in Photon si risolvono praticamente da soli grazie all'architettura utilizzata. Per capire cosa è possibile fare con questo approccio è necessario fare qualche esempio. Un programma potrebbe creare un rettangolo sovrapposto ad una finestra che ha l'effetto di filtrare tutto l'input prodotto dal mouse alterandone lo spostamento in modo da accelerare il movimento del puntatore limitatamente alla finestra in questione. Un desktop potrebbe estendesi su due schermi affiancati, ognuno gestito da una scheda grafica, semplicemente accostando due rettangoli. Potrà sembrare lapalissiano, ma è spesso vero: le cose semplici tendono sempre a funzionare meglio di quelle complicate. QNX trae la propria forza dalla semplicità e dall'omogeneità della propria architettura, proprio come AmigaOS. Dal momento che il sistema operativo è la base sulla quale si possono costruire delle applicazioni, una base solida e ben progettata è un requisito indispensabile per sorreggere applicazioni di qualità. Rimane aperto un unico grande interrogativo. In che modo Amiga Inc. intende integrare i due sistemi operativi. Sradicare Exec da AmigaOS per appoggiare il tutto sopra QNX è un'operazione tutt'altro che banale, che richiede progettisti molto abili ed esperti. Altrimenti il risultato rischia di diventare un ibrido deforme. Windows NT ne è un triste esempio: un buon kernel UNIX fu incastrato malamente con l'API Win32, creata per l'occasione dando una rispolverata all'API di Windows 3.1. Il risultato è un sistema leggermente instabile, dotato di scarsa sicurezza e mostruosamente assetato di risorse che, nonostante gli sforzi della più grande software house del mondo, stenta tuttora ad affermarsi.

FRACTAL MINDS

di Marco Köhler
Via Principe Eugenio 23 - 00185 Roma
Tel/Fax 06 - 4457035
Hot-line: 0335-8217341

Visitate il nostro sito su Internet: www.fractalminds.it
email: info@fractalminds.it - technet@fractalminds.it
Notizie, download file, FAQ e .. molto altro!!

Versione 4.2 Pro CD — **Lit. 572**
Ultima release del pacchetto di modellazione e animazione 3D, che da questa versione viene rilasciata su Cd-Rom. Col programma principale vengono rilasciati i programmi: MagicLink, MainActor, CineView, CyberAmi, etc...

Versione 6.01 — **Lit. 170**
Ottenete stampe di alta qualità e a grande velocità col vostro Amiga. Oltre al programma principale sono presenti:
- **Il nuovo Graphic-Publisher**, col quale potrete aggiungere alle vostre immagini, anche del **testo** con effetti speciali!
- **Il nuovo TurboSpooler**, per stampe in background.
- **Il PhotoOptimizer** analizza l'immagine da stampare e ottimizza automaticamente tutti i parametri.
- **Codice ottimizzato per PowerPC**

TRUEMATCH

SCANQUIX **Versione 3.8** — **Lit. 176**

Dotate il vostro Amiga di uno scanner, con questo stupefacente programma! (Supporta **TUTTI** gli scanner delle marche **Epson, Hp, Paragon e ArtScan**)
Interfaccia per i principali pgm di grafica (AdPro, Image F/x, XiPaint, Photogenics, PPaint, DPaintV, etc...) e possibilità di esportare le immagini direttamente in **TurboPrint**!

MakeCD **Versione 3.1 TAO / DAO** — **Lit. 110 / 150**

Masterizzate i vostri CD con facilità! Supporta tutti i masterizzatori più diffusi (elenco completo sul sito WEB). Facile da usare e molto stabile.

A tutti gli acquirenti di merce per almeno lit.150.000, in omaggio Maxon Cinema 4D versione 2.1 PRO (68020 senza manuale)

LISTINO PREZZI *(per 1000 - Iva 20% inclusa)*

MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.3.1)	Lit. 176
MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.2.1)	Lit. 280
MAXON CINEMA FONT - WORLD - TREE	Lit. 88
CINEMA SUITE (FONT+WORLD+TREE)	Lit. 218
CINEMA GRAPHIC PLUS FULL (CINEMA 4.2 Full + SUITE)	Lit. 716
CINEMA GRAPHIC PLUS AGG. (CINEMA 4.2 Agg. + SUITE)	Lit. 338
MAGIC LINK (Convertitore di formati grafici 3D)	Lit. 89
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 4.1)	Lit. 125
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 5.02)	Lit. 90
MOTHER'S LITTLE HELPER per IMAGINE	Lit. 90
25 ENHANCER MACRO per LIGHTWAVE	Lit. 95
X-DVE Versione 2.6	Lit. 360
POWER TITLER	Lit. 152

CD-ROM DISPONIBILI

AMYRESOURCE Voll. Da 0 a 7	Lit. 24/28
ERIC SCHWARZ CD	Lit. 51

HARDWARE

TowerHawk RBM per Amiga 1200 e 4000 (con alimentatore, adattatore tastiera e scheda figlia)	Lit. 880/780
TOPOLINO (interfaccia per Mouse PC)	Lit. 60
2SWITCH (Interruttore elettronico attivo, che permette la condivisione di Mouse, Tastiera e Monitor tra un PC e un Amiga)	Lit. 290
TELMEX EASY CD-ROM 12X su PCMCIA per A1200	Lit. 440
Scanner Epson GT 8500 SCSI + ScanQuix3	Lit. 1.170
Cavo parallelo per Scanner Amiga	Lit. 50

Dopo una lunga (purtroppo) pausa, torniamo su NetBSD: questo mese affronteremo un argomento che sarà di interesse anche per cui non usa questo sistema operativo ma soltanto AmigaOS: parliamo del compilatore GCC, GNU C Compiler.

Compilare con NetBSD

a cura della redazione

Prima di entrare nel vivo dell'argomento vediamo quali sono i requisiti di sistema sotto NetBSD. Innanzitutto bisogna aver installato il set "comp.tgz" che contiene una versione speciale del GCC con tutte le utility necessarie e gli include di sistema. Poi scegliete un editor di testi: va bene il VI, del quale abbiamo parlato la volta scorsa, oppure se preferite usare l'ambiente grafico di UNIX, l'X11, potete usare xedit, che è un editor di testo abbastanza pratico e semplice da usare, oppure TextEdit. Infine, condizione "sine qua non", è la conoscenza del linguaggio C: come abbiamo detto e ripetuto più volte in passato, UNIX, e quindi anche NetBSD, è stato scritto in tale linguaggio, che quindi consente allo sviluppatore un più vasto accesso alle risorse del sistema. Proprio per questo motivo, poi, l'ambiente UNIX è dotato di un toolbox particolarmente esteso e completo di strumenti di sviluppo: probabilmente questo sistema operativo è ancora sul mercato nonostante la sua età proprio perché è la piattaforma di sviluppo preferita da scienziati ed ingegneri. Infine il C, il C++ e successivamente il Java sono i linguaggi "che contano" nel mondo informatico attuale, anche se, tuttavia, sono disponibili anche altri linguaggi tra cui il Pascal ed il Fortran, di cui parleremo più avanti.

Il GCC

Dopo questa breve premessa, iniziamo subito a parlare del compilatore. Questo strumento potentissimo che è il GCC è molto spesso oggetto di forti critiche da parte dei programmatori, soprattutto quelli "della domenica": il C è un linguaggio potente ed essenziale, e così pure è il suo compilatore. In tre sole lettere c'é tutta la potenza informatica immaginabile ed anche di più, però dimenticatevi la spartana essenzialità del SAS/C, il browser degli errori e a maggior ragione dimenticativi anche l'interfaccia grafica, talvolta "giocattolosa", dello StormC: il GCC si pilota solo con i parametri passati sulla linea di comando. Non stiamo qui ad elencarli tutti perché ci vorrebbero diverse pagine della rivista, ma li descriveremo via via che gli esempi che mostreremo lo richiederanno. Tali esempi, inoltre, li potrete trovare anche sul CDROM allegato, di modo che potrete fare le vostre prove senza stare a ribatterli.

In questa sede non staremo a ripetere nulla sul C, daremo quindi per scontato la sintassi e il significato del codice.

Iniziamo con il classico "primo programma", a titolo esemplificativo:

```
#include <stdio.h>

void main(void)
  {
  printf("EnigmA Amiga RUN. \n");
  exit(0);
  }
```

Questo semplice frammento di codice stampa sullo schermo la scritta "EnigmA Amiga RUN". Dopo che lo avete battuto e salvato, ad esempio con nome "EnigmA.c", lo potete compilare con il seguente comando:

```
gcc EnigmA.c
```

facendo attenzione alle maiuscole perché NetBSD è case-sensitive.

Dopo qualche secondo vi verrà restituito il prompt ed il cursore. Con

```
ls -l
```

potete vedere il risultato della compilazione, un file di circa 20Kb che si chiama "a.out". Questo è il nome di default che il GCC assegna al risultato del suo lavoro. Se invece il processo si fosse interrotto a causa di errori, correggeteli e ricompilate.

Il nome "a.out" generalmente non è molto esplicativo, quindi necessita di essere rinominato in qualcosa di più attinente. Tuttavia sarebbe comodo se il compilatore lo facesse da sé: allora qui entra in gioco la prima opzione di GCC, l'opzione "-o" che permette di stabilire il nome del risultato della compilazione. Se vogliamo che l'eseguibile prodotto venga chiamato "EnigmA", basterà impartire:

```
gcc -o EnigmA EnigmA.c
```

Dopo il return e qualche secondo otterrete un nuovo eseguibile che non si chiamerà piu "a.out" ma "EnigmA".

Fino a qui abbiamo visto l'uso minimo che si può fare del compilatore. Nella pratica, però, difficilmente capita che un programma sia costituito da un solo sorgente, spesso i progetti più complessi vengono "spezzettati" in più frammenti di codice sorgente, detti spesso moduli, suddivisi logicamente in base alla funzione del codice contenuto in essi. Più precisamente, ad esempio, se il nostro programma deve avere una interfaccia grafica, deve fare delle computazioni e deve eseguire delle operazioni di I/O su memorie di massa, la suddivisione logica può essere la seguente: un modulo che contiene la definizione dell'interfaccia grafica e la gestione dei suoi vari elementi, un modulo per le funzioni che svolge il programma, un modulo che gestisce l'I/O e il modulo principale che contiene la funzione "main" che coordina tutto quanto. In totale, quindi, abbiamo quattro moduli. Tuttavia, come abbiamo già precisato, questo era solo un esempio: nella realtà le suddivisioni logiche, e quindi i moduli, sono molte di più a seconda delle esigenze e della complessità del progetto stesso. Quindi è ovvio che non tutti i moduli devono generare un eseguibile, altrimenti avremmo tanti eseguibili scorrelati tra loro, e tra l'altro non funzionanti, quanti sono i sorgenti e non un unico programma. Come molti di voi certamente sapranno, la compilazione di un programma avviene in due passaggi fondamentali

che sono la compilazione vera e propria in cui il codice in C, od in generale in qualsiasi altro linguaggio, viene tradotto in linguaggio macchina lasciando però indefiniti gli indirizzi di memoria e le etichette che identificano le chiamate alle funzioni del kernel, alle librerie etc., e poi il linkaggio in cui tutti i simboli indefiniti vengono "risolti" cioè al posto dell'etichetta viene sostituito l'indirizzo reale di una funzione all'interno di una libreria, un simbolo esterno etc.

Tornando al GCC, bisogna specificare quindi che il processo si deve interrompere al termine della sola compilazione dei moduli, producendo per ciascuno un file con suffisso ".o" (file oggetto). Tali oggetti poi, verranno linkati tutti insieme per dare il programma eseguibile.

L'opzione che bisogna utilizzare in questi casi è "-c" che riduce l'azione del compilatore alla sola compilazione. Un volta generati tutti gli oggetti basterà chiamare GCC ancora una volta per riunirli nel programma eseguibile. Vediamo, a titolo di esempio, un piccolo programma che genera una sequenza di numero pseudocasuali, costituito da un modulo che esegue il calcolo del numero ed un modulo principale che ordina il calcolo. Per compilare il modulo "lcg.c" impartite:

```
gcc -c -o lcg.o lcg.c
```

Questo comando farà si che il GCC generi un file oggetto con nome "lcg.o" a partire dal suo sorgente, "lcg.c". Poi compilate il modulo principale "main.c" con:

```
gcc -c -o main.o main.c
```

che creerà "main.o". Infine riunite i due moduli per ottenere il programma eseguibile. Questo può essere fatto con:

```
gcc -o lcg main.o lcg.o
```

Il file eseguibile si chiamerà quindi "lcg". Per la cronaca, questo programmino genera un sequenza di mille numeri pseudocasuali con associata la rispettiva probabilità. Può essere lanciato con

```
lcg
```

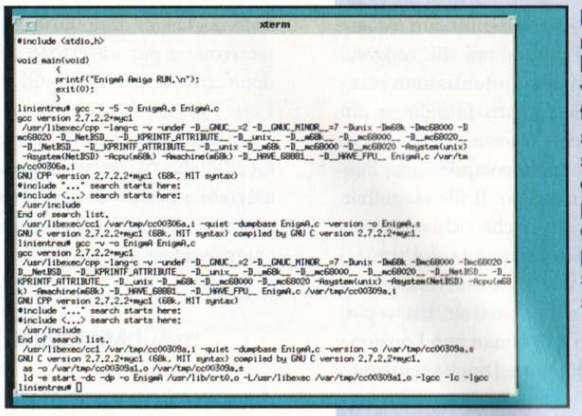
oppure con

```
lcg | more
```

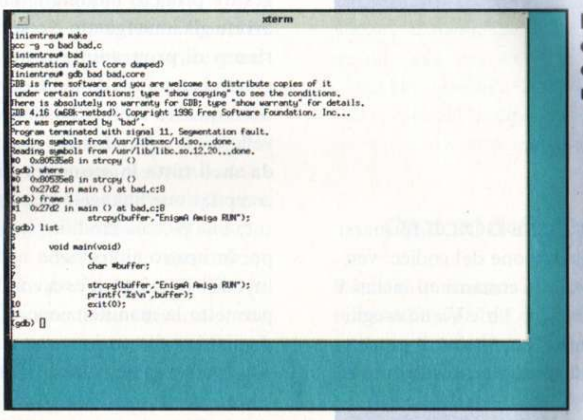
per controllare il flusso dell'output (e soprattutto per poter leggere i numeri con calma!).

Come potete vedere osservando i sorgenti dei due moduli, il file "lcg.h" viene incluso in entrambi i sorgenti perché il modulo chiamante una funzione esterna, in questo caso "lcg()", deve sapere che la funzione esiste ed averne il prototipo, cioè saperne il nome, il tipo del valore ritornato, la lista dei parametri in ingresso, il loro numero, tipo e ordine di passaggio. Nel caso specifico, poi, il file "lcg.h" contiene anche delle costanti che servono per il calcolo delle probabilità e che quindi devono essere presenti in entrambi i moduli.

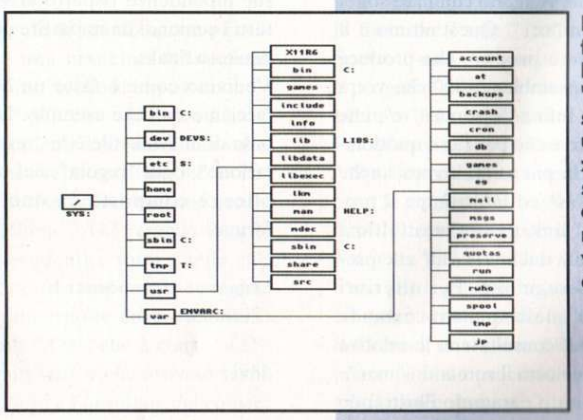
Prima di continuare con la pratica, però, è necessario



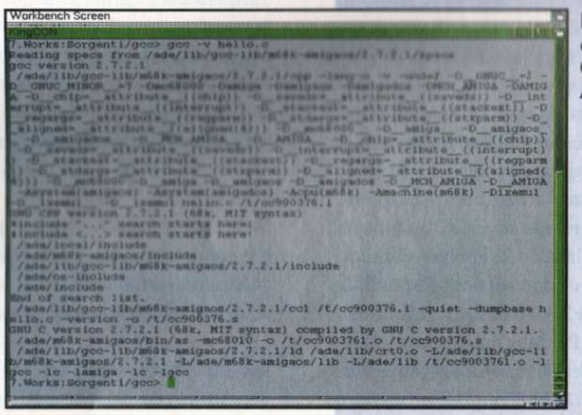
Il GCC chiamato con l'opzione "-v" mostra tutti i passaggi necessari per ottenere il programma eseguibile a partire dal suo codice sorgente.



La sessione di debug descritta nell'articolo.



L'albero del filesystem di NetBSD. Con "man hier" si può avere una spiegazione sul significato ed il contenuto dei vari files e directories.



L'output completo di GCC su AmigaOS.

dare uno sguardo più approfondito a come lavora il GCC. I programmi che vengono compilati con questo potentissimo strumento attraversano quattro fasi, due in più rispetto al processo "teorico". Esse sono: la pre-elaborazione, la compilazione, l'assemblaggio e il linkaggio. Il file eseguibile "gcc" è solo un driver che richiama l'elaboratore specifico a seconda del tipo di file che gcc ha come ingresso. Tale tipo di file viene riconosciuto o dal suffisso o può venire impostato dall'utente con l'opzione "-x [linguaggio]", dove [linguaggio] può essere:

```
c
objective -c
c-header
c++
cpp-output
assembler
assembler-with-cpp
```

L'opzione "-E" dice a GCC di fermarsi alla sola pre-elaborazione del codice: vengono sostituite solo le costanti ed inclusi i contenuti degli header ".h". Viene eseguito solo il comando "cpp", cioè il preprocessore. L'output è ancora un sorgente in C.
Con l'ozione "-S" si specifica che deve essere eseguita soltato la pre-elaborazione e la compilazione: vengono chiamati solo i comandi "cpp" e "cc1". Quest'ultimo è il compilatore vero e proprio, che produce un sorgente in assembler 68000 che verrà poi assemblato. Infine l'opzione "-c", che abbiamo già visto e che per l'uso quotidiano è senz'altro la più utile: invoca anche l'assemblatore "as" ed interrompe il processo prima del linkaggio. Quest'ultima fase viene eseguita dal linker "ld" che produce il codice eseguibile. Per ulteriori informazioni su questi quattro comandi, cpp, cc1, as ed ld, consultatene le relative pagine di manuale com il comando "man".
Concludiamo questo paragrafo illustrando alcune particolarità proprie di GCC: quando viene preso dalla rete e ricompilato, GCC compila se stesso usando se stesso in due passaggi. Ovviamente il requisito essenziale è che sulla macchina sia già presente un compilatore C. Durante la prima fase viene costruita una versione ridotta del compilatore che durante la seconda è in grado di compilare l'intera distribuzione ottenendo così il pacchetto completo.
Visto che la versione di GCC distribuita con NetBSD è la 2.7.2.2, abbiamo tentato di compilare le ultime versioni disponibili, le più recenti, la 2.8.0 e la 2.8.1, fallendo in entrambi i casi. Per la prima è stato riscontrato un difetto al livello di sorgenti, corretto nella 2.8.1, che impediva il buon esito dei test di compilazione, la seconda si interrompe per un errore dell'assembler dopo circa 4 ore e 11 minuti (!) di compilazione.
Un'altra importante caratteristica del GCC è che permette di generare codice eseguibile per processori diversi da quello su cui sta girando. Stiamo parlando della compilazione incrociata, cross-compiling in inglese.

I Makefile

A questo siamo già in grado di orientarci un po' nell'uso di GCC, sappiamo compilare semplici sorgenti e sappiamo come gestire progetti modulari. Tuttavia, come avrete già immaginato e come chi ha esperienza di programmazione sa, per programmi composti da molti sorgenti, ma già tre o quattro moduli bastano, diventa cervellotico e scomodissimo impartire a mano da shell tutta la sequenza di comandi di compilazione/linkaggio per ogni volta che si fa una piccola modifica in fase di sviluppo. In nostro aiuto viene una piccola utility, distribuita anch'essa con NetBSD, che permette la manutenzione di un progetto di qualsiasi dimensione con il minimo sforzo. Il suo nome è "make". Il suo funzionamento si basa sul contenuto di un file, il "Makefile", che contiene il "target", cioè il "bersaglio", l'eseguibile da generare, le sue dipendenze rispetto ai vari moduli e tutti i comandi da impartire per arrivare al risultato finale.
Vediamo come è fatto un Makefile, poi facciamo qualche esempio. L'elemento di base di un Makefile è la "regola di compilazione"; ogni "regola", nel caso più semplice, è composta da due linee, nella forma:

```
target: [dipendenze]
[{tab}comando]
```

dove:

"target" è ciò che vogliamo che sia generato;
"dipendenze" sono i file da cui dipende "target": se uno di questi file viene modificato, allora il bersaglio va rigenerato;
"comando" è il comando che genera "target", e deve essere preceduto da una tabulazione, altrimenti make segnalerà un errore.

Vediamo adesso un esempio pratico. Riprendiamo il sorgente "EnigmA.c" e costruiamo un Makefile che lo generi. Una soluzione potrebbe essere la seguente:

```
EnigmA: EnigmA.c
  gcc -o EnigmA EnigmA.c
```

In questo caso si è specificato che il bersaglio è il file "EnigmA", che va rigenerato ogni volta che il file "EnigmA.c" viene modificato e la generazione deve avvenire con il comando "gcc -o EnigmA EnigmA.c".
Ora riprendiamo l'esempio del generatore di numeri pseudocasuali e proviamo a costruire un Makefile apposito:

```
lcg: lcg.o main.o
  gcc -o lcg lcg.o main.o

lcg.o: lcg.c lcg.h
  gcc -c -o lcg.o lcg.c

main.o: lcg.h main.c
  gcc -c -o main.o main.c
```

Analizziamo cosa succede: per costruire "lcg" servono "lcg.o" e "main.o". Se esistono, vengono semplicemente linkati insieme e viene prodotto l'eseguibile. Se invece uno dei due non esiste oppure le rispettive dipendenze sono state modificate dopo l'ultima compilazione, e quindi i file oggetto non sono aggiornati, allora vengono automaticamente ricreati prima del linkaggio finale. Con un attimo di riflessione ci si rende conto che Make non serve solo ad evitarci di ribattere i comandi da tastiera, ma automaticamente si accorge quali file "non sono più buoni" e devono essere rigenerati, sollevandoci quindi anche dal compito di ricordarci quali file vanno ricompilati per vedere attive le ultime modifiche al nostro progetto composto da 150 tra file sorgenti ed header vari.
Ovviamente l'utilità di Make non si esaurisce qui: un ruolo importantissimo è giocato dalle variabili che si possono definire in un Makefile. Per definire ed impostare il contenuto di una variabile basta usare la seguente sintassi:

```
[nome-variabile]=[contenuto]
```

Per deriferirne il contenuto basta usare invece:

```
$([nome-variabile])
```

Ad esempio, supponiamo che stiamo lavorando ad un progetto su più piattaforme UNIX e il nome del compilatore non sia sempre "gcc" ma accetti le stesse opzioni. Per ovviare all'inconveniente di dover cambiare a mano ogni volta le righe di comando del nostro Makefile basterà definire all'inizio:

```
CC = gcc
```

e poi nel seguito usare:

```
foo: foo.c foo.h
  $(CC) -o foo ffo.c
```

In questo modo, se cambia il nome del compilatore, basterà sostituirlo nella definizione della variabile "CC" (Attenzione: è case-sensitive) ed il gioco è fatto. Un utilizzo un po' più mirato delle variabili è il seguente: supponiamo di essere in fase di sviluppo di un software. Dopo aver eseguito i test finali vogliamo compilare tutti i sorgenti togliendo le opzioni di debug e inserendo quelle per le ottimizzazioni e la macchina target. In questo caso è utile definire una variabile come segue:

```
CCFLAGS = -c -g
```

e costruire il Makefile con comando del tipo:

```
gcc $(CCFLAGS) ...
```

In questo modo le opzioni di compilazione verranno prevelate dalla variabile CCFLAGS. Quando poi vorremo includerne o toglierne altre basterà modificare solo il contenuto della variabile e non i singoli comandi, che per un progetto complesso possono essere anche qualche decina! Quindi basterà modificare CCFLAGS così:

```
CCFLAGS = -c -O2 -m68040 ...
```

Un'applicazione simile si può avere quando ci troviamo nella necessità di dover fare compilazioni condizionali. Brevemente la compilazione condizionale è una caratteristica del C che permette, in base alla definizione o meno di simboli, di compilare o meno e di includere od escludere alcune parti del sorgente stesso. Questo aspetto può essere molto utile per adattare automaticamente i sorgenti di un software ai vari ambienti operativi e ai vari compilatori. Ad esempio, in una mia recente attività di programmazione, mi sono trovato di fronte a dover utilizzare delle funzioni di libreria che erano presenti sia sotto Amiga con il SAS/C sia sotto NetBSD con il GCC: avevano nomi diversi ma accettavano gli stessi parametri nello stesso ordine. Allora nulla di più semplice che definire "DEFINES = NETBSD" nel Makefile per NetBSD e nel sorgente scrivere:

```
#ifdef NETBSD
#define stricmp strcasecmp
#define strnicmp strcasecmp
#endif
```

Poi nel Makefile ogni comando era del tipo:

```
gcc $(CCFLAGS) -D$(DEFINES)
```

In questo modo, l'opzione "-D" definiva il simbolo NETBSD nel sorgente ed il GCC agiva di conseguenza ridefinendo correttamente i nomi delle funzioni incriminate.

Ottimizzare il lavoro

Se il GCC finisse qui sarebbe ben poca cosa. Tuttavia non è così: adesso state per essere travolti dalla marea di opzioni disponibili. Vediamole con ordine.
Tutti sanno che i compilatori sono in grado anche di ottimizzare il codice generato, cioè di apportare modifiche, teoricamente ininfluenti dal punto di vista del funzionamento del prodotto generato, che permettettono di aumentarne anche considerevolmente la velocità di esecuzione e ridurne le dimensioni. Prima di illustrarle, ricordiamo che è consigliabile non attivarle durante la fase di sviluppo. Questo perché, per un principio fisico universale, che è il Principio di Inerzia, non si ha nulla per nulla: l'ottimizzazione impiega più tempo e più risorse. Le opzioni di ottimizzazione vanno aggiunte solo in fase di test, per vedere quale sarà il comportamento del prodotto finale.
Il GCC ha 3 livelli di ottimizzazione principali, oltre ad una manciata di opzioni "sciolte". Il primo livello si imposta con "-O1" oppure "-O" che si limita a non togliere gli argomenti dallo stack una volta che la funzione viene restituita ed eventualmente attivando ottimizzazioni specifiche della macchina. "-O2" esegue le ottimizzazioni precedenti e tutte quelle che non privilegiano il tempo di esecuzione rispetto alla dimensione degli eseguibili. Infine troviamo "-O3", che è come "-O2" ma senza i limiti visti: viene attivato l'inlining delle funzioni e l'unrolling del codice, cioè l'intero codice di una funzione viene sostituito alla sua chiamata e i cicli vengono "srotolati": se, ad esempio, abbiamo un ciclo che fa l'assegnamento del contenuto degli elementi di un array, questa ozione svolge lo stesso compito esplicitando variabili e valori senza usare il ciclo.
Per finire, alcune opzioni di ottimizzazione generali sono ad esempio "-ffast-math" che velocizza alcuni calcoli, violando alcune regole ANSI o IEEE, assumendo ad esempio che gli argomenti di "sqrt()", che esegue l'estrazione delle radici quadrate, siano non negativi, oppure "-fstrenght-reduce" che esegue una ottimizzazione sui cicli eliminando le variabili di iterazione. Per tutte le altre opzioni possibili, consultate la pagina di manuale del GCC.
Vediamo ora le opzioni di destinazione, che permettono di generare codice per un particolare processore. Le nominiamo e commentiamo brevemente di seguito:

```
 -m68020, -mc68020: genera codice
per il Motorola 68020;
 -m68030: genera codice per il
Motorola 68030;
 -m68040: genera codice per il
Motorola 68040;
 -m68020-40: genera codice per il
Motorola 68040 senza però usare
istruzioni incompatibili con il
68020. L'eseguibile prodotto girerà
quindi sia sul 68020 che sul 68040.
 -m68881: genera codice con istru-
zioni per il coprocessore matemati-
co Motorola 68881;
```

Opzioni del linguaggio

Prima di terminare questa breve panoramica sulle opzioni del GCC, diamo uno sguardo a quelle relative al linguaggio. Molto utile per assicurare la portabilità del codice è "-ansi", che attiva il riconoscimento dello standard ANSI e la segnalazione di warning. In questo modo non è possibile utilizzare, all'interno del codice, le direttive "asm", "inline" e "typeof". Spesso "-ansi" si usa in congiunzione con "-pedantic" che fa si che il sorgente venga rifiutato dal compilatore.
Per quanto riguarda l'assembler, troviamo "-Wa, [opzioni]" che permette di specificare le opzioni da passare all'assembler "as". Quella più utile è "-m680x0", che permette di assemblare il codice come se fosse per il processore specificato. Questo è particolarmente utile nella compilazione del kernel: se avete un 68040 e volete compilare per tale processore, dovete modificare le linee seguenti:

```
CPPFLAGS=     $(INCLUDES) $(IDENT)
$(PARAM) -D_KERNEL \
          -Dmc68040 -Damiga -DFPCO-
PROC
CWARNFLAGS=    -Werror -Wall -
Wstrict-prototypes -Wmissing-pro-
totypes
.if empty(IDENT:M-DM68060)
CMACHFLAGS=    -m68040 -Wa, -m68030
.else
CMACHFLAGS=    -m68060 -Wa, -m68030
.endif
```

Nella variabile CPPFLAGS abbiamo sostituito "-Dmc68040" al posto di "-

Dmc68020" e nella variabile CMACHFLAGS abbiamo tolto "-m68020" e abbiamo aggiunto "-m68040 -Wa, -m68030" che attiva la compilazione per 68040 ed evita che l'assembler si blocchi per incompatibilità di codice tra 68030 e 68040.
Infine vediamo tra le opzioni del linker, quelle per l'inclusione delle librerie: "-l[nome-libreria]" permette di linkare anche la libreria specificata, ed è il caso in cui, ad esempio, si usino le funzioni matematiche della libreria standard del C. Se poi avete delle librerie in directory particolari che non sono elencate nel file "/etc/ld.so.conf", potete specificarne la posizione con l'opzione "-L[percorso-libreria]". In questo modo tutti i riferimenti esterni verrano risolti senza problemi.
Purtroppo ci dobbiamo fermare qui. Per tutte le altre opzioni consultate la pagina di manuale del GCC ("man gcc").

GDB: "IL" debugger

Come per ogni bravo compilatore che si rispetti, anche il GCC ha un suo debugger: potentissimo e complicatissimo da usare! Ma andiamo con ordine, senza allarmarci. Per prima cosa vediamo quali sono le opzioni del GCC da usare per includere nell'esegubile d generare le informazioni di debug.

```
-g : Attiva la generazione delle
informazioni di degub nell'esegui-
bile;
-ggdb : Attiva la generazione delle
informazioni nel formato nativo di
GDB;
```

Specificando anche un numero a seguire senza aggiungere spazi, si può indicare anche il livello del debugging che si vuole effettuare: all'atto pratico, il livello "1" include solo lo stretto necessario, senza numeri di riga o altro, il livello "2" è il default ed il "3" include anche le definizioni delle eventuali macro nei sorgenti.
Passiamo adesso a vedere come si invoca GDB. Si può fare in tre modi possibili:

```
gdb [programma]
gdb [programma] [core file]
gdb [programma] [pid]
```

Nel primo modo viene semplicemente invocato il GDB con il programma come parametro. Il secondo modo è molto utile, quando, come capita spesso durante il processo di sviluppo, il nostro software va in crash generando un file "core" cioè un'istantanea dello stato esatto del sistema nel momento in cui il programma si è interrotto. Il terzo modo si usa per monitorare un programma in esecuzione attraverso il suo numero di processo. Quest'ultimo modo è utile quando l'errore è particolarmente insidioso e non causa un crash. Mostriamo un esempio di utilizzo. Supponiamo di aver scritto il seguente programma:

Dal punto di vista sintattico non c'é nulla da eccepire: la funzione "strcpy" prende in ingresso due puntatori a carattere e copia la seconda stringa nell'area di memoria puntata dal primo parametro. Il GCC non segnala errori, tutto va a buon fine però al lancio del programma otteniamo:

```
Segmentation fault (core dumped)
```

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main(void)
    {
    char *buffer;

    strcpy(buffer, "EnigmA Amiga RUN");
    printf("%s\n", buffer);
    exit(0);
    }
```

e non la stringa che volevamo noi. Il messaggio sopra indica che c'é stato un problema nella gestione della memoria ed il programma è stato terminato eseguendo anche l'istantanea della memoria stessa, ciòe il file ".core".
A questo punto ricompiliamo con "-g", rifacciamo generare il messaggio e invochiamo GDB con:

```
gdb bad bad.core
```

dove "bad" è il nome dell'eseguibile e "bad.core" è il core file. A questo punto, dopo il prompt del GDB "(gdb)" impartiamo il comando "where" che ci mostrarà immediatamente l'istruzione incriminata che è proprio quella che contiene la funzione "strcpy". Il "male" sta nel fatto che non abbiamo allocato la memoria per copiarci dentro la stringa, ma abbiamo dichiarato soltanto il suo puntatore. L'inizio della riga è marcato con un cancelletto ("#") seguito da un numero: il numero indica il "frame", cioè il livello di contesto in cui ci troviamo. Per chiarire un po' meglio questo concetto, diciamo che il livello in cui si è generato il core dump è lo zero, che corrisponde al frame 0. Specificando "frame 1" ci riportiamo al segmento di codice che ha chiamato la funzione mostrata nel frame 0 e così via.

Con il comando "print" si può stampare il contenuto di una variabile, che può essere utile per rintracciare le cause del crash. Prima di lasciarvi alla pagina di manuale di GDB per tutte le opzioni ed i comandi disponibili, riassumiano brevemente alcuni di questi ultimi, per metterci subito su strada. Il comando "run" esegue il programma direttamente dal debugger, con la possibilità di passargli i parametri come sulla linea di comando. "break" seguito dal nome di una funzione del sorgente, da un numero di linea, o da un offset permette di impostare un breakpoint, cioè un punto di interruzione del programma, utile per monitorare le variabili e cercare di capire cosa succede. "info break" mostra tutti i punti di interruzione settati, mentre "disable" li disattiva e "delete" li elimina tutti. I breakpoint disattivati con "disable" si possono riattivare con "enable". Per continuare l'esecuzione interrotta da un breakpoint si deve usare il comando "continue". Con "step" si può forzare l'esecuzione di una riga di sorgente alla volta. Terminiamo l'argomento segnalando che per gli affassionati di X Window esistono due interfacce grafiche per GDB. Sono due programmi che si chiamano rispettivamente "gdbtk", disponible presso

ftp://ftp.cygnus.com/pub/gdb

che però non abbiamo provato, e "xxgdb" disponibile nei pacchetti precompilati e presso

ftp://ftp.x.org/contrib/utilities

Infine, quest'ultimo sito è una vera miniera d'oro di software per l'X11, tuttavia non sempre il materiale presente è scritto per funzionare anche con NetBSD.

Configurazione del terminale

Come per ogni ambiente di sviluppo che si rispetti, deve essere possibile configurare il terminale per adattarlo alle proprie esigenze. Per fare questo ci viene in aiuto il comando "iteconfig" che permette di modificare alcuni parametri della shell UNIX. Prima di descriverlo, ricordiamo però che questo comando è disponibile solo nelle implementazioni NetBSD/amiga e NetBSD/atari. La sintassi generale del comando con i parametri è la seguente:

```
iteconfig [-i] [-f file] [-v volu-
me] [-p pitch] [-t msec] [-w width]
[-h height] [-d depth] [-x offset]
[-y offset] [color ... ]
```

Come si può notare leggendo la lista dei parametri è possibile esaminare, con l'ozione "-i", oppure modificare il volume, il timbro e la durata del cicalino, le dimensioni, la posizione ed i colori della console. Vediamo in dettaglio il significato dei vari parametri:

-f : Apre ed usa il terminale specificato (é un file in "/dev", tipo "/dev/tty00" che è la porta seriale) al posto della console ("dev/ttye0").
-v : Imposta il volume del cicalino al valore specificato, tra 0 e 63 estremi inclusi;
-p : Imposta il timbro del suono al valore specificato, tra 10 e 1399;
-t : Imposta la durata del suono in millisecondi, tra 1 e 5000 (5 secondi);
-w : Imposta la larghezza in pixel della console. Il valore deve essere un intero positivo;
-h : Imposta l'altezza in pixel della console. Il valore deve essere un intero positivo;
-d : Imposta il numero di colori della console, attraverso il numero dei suoi bitplane;
-x : Imposta la posizione orizzontale della console sul monitor. Il valore può essere un intero positivo o negativo;
-y : Imposta la posizione verticale della console sul monitor. Il valore può essere un intero positivo o negativo.

Tutti gli altri parametri sulla linea di comando vengono interpretati come specifiche dei colori da utilizzare, i valori eccedenti il numero permesso verrannno ignorati.
I colori sono indicati come numeri esadecimali e possonno avere uno dei seguenti formati:

0xRRGGBB : RR, GG, e BB sono le componenti di rosso verde e blu del colore voluto. Ciascuna componente può avere una intensità che va da 0 a 255

0xGG : Specifica soltanto il livello di grigio, 0x00 è il nero e 0xff è il bianco

0xM : E' il caso di un monitor monocromatico: viene specificato il valore di un solo bit e precisamente 0x1 è nero e 0x0 è bianco.

Tra tutte le opzioni disponibili, riteniamo che le più utili siamo quelle relative alla centratura dello schermo sul monitor: fate delle prove con cautela, evitando di spefi-care valori "a caso": rischiate di rendere la macchina inutilizzabile costringendovi ad un reset brutale che in ambiente Unix è sembre bene evitare. Generalmente con valori piccoli, nell'intervallo tra +10 e -10, si riesce a risolvere il problema.

Infine se volete evitare di dover immettere a mano il comando "iteconfig" con i suoi parametri ad ogni reboot del sistema, è consigliabile inserirlo nella startup di NetBSD nel seguente modo. Il boot di NetBSD avviene, in modalità multiutente, attraverso il file "/etc/rc" che è l'equivalente di "S:Startup-Sequence" sotto AmigaDOS, e come per quest'ultimo è bene non modificarlo, pena, in caso di errori o cavolate, l'inutilizzabilità della macchina. L'ultima azione di "/etc/rc" è l'esecuzione di "/etc/rc.local" che è l'"S:User-Startup" di NetBSD: qui si possono inserire tutti i comandi che si vuole senza correre rischi eccessivi. E' proprio in quest'ultimo file che si può inserire il comando "iteconfig" per configurare il terminale ad ogni reboot.

Reboot in ambiente NetBSD

Talvolta può essere necessario, anche se più raramente che sotto altri ambienti, fare un reboot della macchina. Tuttavia il comando "reboot" fornito con la distribuzione ufficiale di NetBSD, esegue un riavvio completo riportandoci sotto AmigaOS, che quindi implica una notevole perdita di tempo. Se avete ricompilato il vostro kernel personalizzato e lo avete sfoltito di tutte le opzioni che non servono, potete usare un semplice artificio per creare un comando di reset interno a NetBSD. Entrate come root e rinominate il comando "/usr/sbin/reboot" in "/usr/sbin/reboot.amiga", poi create il seguente script e salvatelo come "/usr/sbin/reboot":

```
#! /bin/sh
cp /netbsd /dev/reload
```

A questo punto potete provare il nuovo reset, semplicemente impartendo il comando "reboot". Vediamo cosa succede. Il nostro script non fa altro che copiare il kernel, che abbiamo supposto chiamarsi "/netbsd" nel dispositivo "reload" che è appunto un caricatore di kernel. Così il sistema operativo viene ricaricato e riavviato: lo schermo diventa nero e viene eseguita di nuovo la diagnostica iniziale. Abbiamo provato il nostro approccio anche con il kernel GENERIC, però non funziona: quello che si ottiene è un blocco del kernel stesso ed il suo ingresso nel debugger, che costringe ad un reset hardware con la conseguente "svalidazione" delle partizioni BSD. A voler essere sinceri, NetBSD dovrebbe supportare anche la combinazione classica di reset di Amiga: attivando la relativa opzione e ricompilando il kernel alla pressione dei tasti Control-Amiga-Amiga dovrebbe essere invocata la procedura di shutdown ed il conseguente riavvio della macchina. Abbiamo usato il condizionale, perché di fatto così non è: la macchina si riavvia con un crash di sistema e le solite "svalidazioni". Alcuni utenti hanno chiesto spiegazioni di questo comportamento direttamente agli sviluppatori della NetBSD Foundation: la risposta è stata che su alcuni Amiga funziona e su altri no e che l'intera procedura non è stata ancora implementata e testata del tutto. In altre parole, usate questa opzione a vostro rischio e pericolo.

Altri linguaggi di programmazione

Come abbiamo detto all'inizio, sono disponibili anche altri linguaggi di programmazione diversi dal C. Noi abbiamo provato il g77, nella sua implementazione nativa e nel semplice convertitore in C, f2c. Sono disponibili anche il p2c, convertitore da Pascal a C e molti altri tra cui l'ADA.

Compilare il g77 è stata un'impresa abbastanza difficoltosa, perché il Makefile standard aveva dei problemi e dopo qualche ora il processo si interrompeva irrimendiabilmente. Per gli ardimentosi che vogliono "smanettare fino in fondo" diciamo che per eseguire tale compilazione è necessario minursi degli archivi "gcc-2.7.2.3.tar.gz" e "g77-0.5.22.tar.gz" scompattarli e seguire le istruzioni presenti nel README di quest'ultimo. Completato il merging dei due alberi di compilazione date inizio al processo invece che con "make bootstrap" come suggerito, con "make -k CC=gcc LANGUAGES=f77 all g77". Dopo circa 1 ore e 36 minuti (su un 68040/25) avrete il compilatore pronto. Ignorate gli warning che verranno segnalati e procedete all'installazione con "make -k CC=gcc LANGUAGE f77 install". A questo punto il compilatore FORTRAN77 è pronto all'uso. Esiste anche una versione più recente che si basa sul gcc2.8.1 e si chiama "g77-0.5.23.tar.gz". Noi non l'abbiamo provata però per chi vuole divertirsi a sperimentare...

Una strada più semplice e senz'altro più breve è qualla di usare il convertitore da FORTRAN a C, l'f2c, che si compila in molto meno tempo e dà molti meno problemi. Stessa considerazioni per il Pascal, con p2c. Per usare i Makefile con linguaggi dirvesi dal C basta usare l'accorgimento di introdurre anche una regola per generare il sorgente in C a partire da quello in FORTRAN o nell'altro linguaggio nativo.

GCC su AmigaDOS

Come promesso all'inizio, vediamo è possibile installare ed usare il GCC sotto AmigaOS. Prima di tutto reperite, da Aminet o da EnigmA CD n. 30 gli archivi necessari all'installazione. Per una installazione minima sono necessari i seguenti file (da Enigma CD n. 30):

```
gcc2721b.lha
Mk375bin.lha
bntls27b.lha
libAmybn.lha
```

Tenendo presente che lo spazio necessario è di circa 22Mb, create una directory "ADE" dove ritenete più opportuno e scompattateci dentro gli archivi di cui sopra. Poi aggiungete alla vostra user-startup le seguenti linee:

```
assign ADE: [directory scelta]/ADE
path ADE:bin ADE:lib add
```

A questo punto tutto è pronto. Prima di iniziare però, controllate di aver installato correttamente la ixemul.library: in particolare deve essere presente il file "crt0.o" in "ADE:lib". Infine, se volete che gli eseguibili prodotti siano indipendenti da quest'ultima libreria, scompattate ed installate anche l'archivio "lbnx11bn.lha" e come opzione sulla linea di comando aggiungete "-noixemul". Ora è veramente tutto pronto. Per quanto l'uso non c'é nulla da aggiungere: il GCC su AmigaOS funziona esattamente come la versione per NetBSD. Se poi si ha l'intenzione di sviluppare software "seriamente" leggete il README di introduzione al progetto ADE ed installate tutti i pacchetti consigliati.

Conclusioni

Anche questo mese abbiamo finito. Abbiamo tentato di scrivere questo articolo con particolare attenzione: il suo fine tra le righe è quello di invogliare le giovani e promettenti menti che abbiamo nel nostro paese ad applicarsi alla programmazione: visto che in questi primi giorni dell'anno in cui stiamo scrivendo stiamo tutti tirando un sospiro di sollievo perché sembra che la strada imboccata sia quella giusta, sperando sia vero, bisogna ricordarsi che una piattaforma è morta se non ci sono programmi competitivi che attirano nuovi utenti: poi, per quanto riguarda NetBSD, non rimane che attendere la versione 1.4 ed il fututo porting su PowerPC. Infine, chi vuole approfondire l'argomento può ordinare, presso la Free Software Foundation, i manuali del GCC e di tutte le utility a corredo.

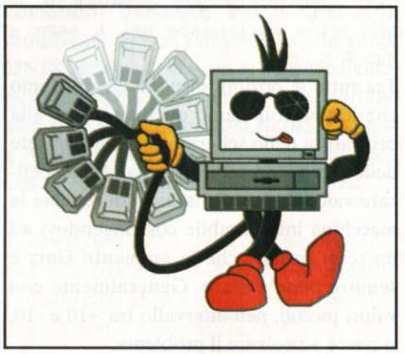
Scan Magic Power Computing

di **Vidale Enrico** (lupo666@marina.dei.unipd.it)

Eccoci giunti alla prova di un accessorio molto utile. Si tratta di un deinterlacciatore venduto dalla Power Computing ma costruito dalla tedesca DCE, un'azienda specializzata nella costruzione di accessori per Amiga che ultimamente ha scosso il mercato con l'annuncio di una scheda acceleratrice con il microprocessore PowerPC G3 di Motorola. In questi ultimi anni con la progressiva riduzione del prezzo dei monitor VGA si è fatta sentire presso gli utenti Amiga la necessità di poterli utilizzare senza le limitazioni imposte dall'uscita PAL comune a tutti i modelli Amiga (esclusi 3000/3000T che dispongono già di un flicker fixer integrato sulla piastra madre). Una delle scelte fondamentali prese in fase di progettazione dei primi Amiga fu quella di rendere l'uscita video compatibile con gli standard televisivi al fine di poter utilizzare il computer con un normale TV a colori. Questa scelta ha portato degli indubbi vantaggi sia per la diffusione di Amiga che per la possibilità di utilizzare lo stesso in ambito video, dove è ancora oggi molto apprezzato soprattutto dalle tv locali. Per ottenere la compatibilità con i sistemi video televisivi si è imposta una frequenza orizzontale del segnale video di circa 15.7 KHz che significa che il pennello elettronico disegna 15750 righe ogni secondo. Purtroppo queste frequenze non possono essere agganciate dai comuni schermi VGA attualmente in commercio, a meno che non si scelgano costosi monitor multisync che riescono a visualizzare un ampio range di frequenze orizzontali. Con l'introduzione dei chipset grafici ECS prima ed AGA poi si cercò di ovviare a questo problema grazie alla completa programmabilità dei processori, caratteristica questa comune solo a costose schede grafiche Matrox e poche altre. Questo ha permesso la realizzazione di modi video diversi dal PAL/NTSC quali il multiscan, il DBLPAL, il DBLNTSC, ed EURO vari. La frequenza orizzontale di questi ultimi consente di utilizzare i comuni monitor VGA, ma, consuma una quantità spropositata di banda il che comporta un rallentamento degli accessi alla chip ram con conseguente abbattimento delle prestazioni grafiche del sistema, oltrettutto alcuni programmi (tipicamente i giochi) non accettano di essere promossi a modi video diversi dai canonici PAL/NTSC risultando così inutilizzabili.

La prova

La confezione non è molto elegante, si tratta di una banale scatola di cartone senza nessuna scritta, aperta la quale troviamo una busta antistatica contenente l'oggetto della nostra prova. Particolarità di quest'ultimo è di essere costruito in plastica trasparente cosicché non occorre smontarlo per osservarne il lato costruttivo ... Inoltre ciò permette di vedere il modo di funzionamento; infatti al suo interno sono presenti un led verde ed un led rosso che rispettivamente segnalano se sta svolgendo la funzione di deinterlacciatore o solamente quella di raddoppiatore di frequenza (il famoso scan doubler per gli anglofoni). E', a questo punto, molto importante comprendere la differenza tra scan doubler e flicker fixer. Lo scandoubler esegue un semplice raddoppiamento della frequenza orizzontale, mantre il flicker fixer memorizza un semiquadro e lo sovrappone all'altro, restituendo così un'immagine priva del tipico "tremolio" dei modi video interlacciati. Quest'ultima operazione comporta però l'utilizzo di memorie particolarmente veloci il che, in parte, giustifica l'elevato costo del flicker fixer rispetto allo scandoubler. Per capire meglio le funzionalità dello scandoubler rispetto al flicker fixer consideriamo, ad esempio, un modo video interlacciato PAL hi-res lace a 15khz. Con lo scandoubler viene portato ad una frequanza di 31khz ma rimane sempre interlacciato. Con l'utilizzo del flicker fixer il segnale risultante sarà comunque a 31khz ma non sarà interlacciato, con notevole sollievo dei nostri affaticati occhi. Durante l'uso non abbiamo riscontrato alcun difetto anzi, ci è parso che il 1200 abbia acquisito nuova vita dal punto di vista della grafica; infatti i modi PAL e



NTSC come spiegato in precedenza, consumano molta meno banda dei rispettivi DBL... e quindi il sistema ne trae giovamento permettendoci così di utilizzare schermi con un elevato numero di colori ad una velocità accettabile. Detto questo bisogna comunque prestare attenzione ai modi che si desidera promuovere, è perfettamente inutile tenere tutti i modi video originali anche perché potrebbero non essere compatibili con il monitor utilizzato (vedi i vari euro e super abbondantemente sotto i canonici 30 Khz di refresh orizzontale che non vengono modificati dal dispositivo). Questo implica che se il monitor utilizzato non è sufficientemente elastico sulle frequenze orizzontali otteniamo un bellissimo (si fa per dire) schermo nero!!! Inoltre non ci sarebbe alcun interesse a promuovere schermi diversi dal pal o dal ntsc per le ragioni sopra esposte. L'immagine risultante è di buona qualità anzi bisogna dire che vengono messi in luce i limiti dei monitor più economici con i quali si possono evidenziare leggere imperfezioni dello schermo dovute alla presenza di righe verticali di diversa luminosità.

Conclusioni

Siamo rimasti molto soddisfatti dalle prestazioni generali dello Scan Magic prodotto dalla Power Computing che sentiamo di consigliare a tutti coloro che cercano una soluzione al problema del monitor. L'unico appunto che ci sentiamo di muovere è dovuto al costo non particolarmente basso, se costasse un po' meno sarebbe perfetto, purtroppo così è in una fascia di prezzo paragonabile a quello di una scheda grafica anche se si tratta di un prodotto che svolge una funzione diversa e che può anzi venire abbinato ad una buona scheda video. Ad esempio le nuove BVision e Cybervision PPC che mancano totalmente di uno scandoubler interno od opzionale (come le Cybervision 3D o le Picasso IV) possono essere utilizzate con profitto in unione con questo prodotto tramete un economico switcher per visualizzare sullo stesso monitor le uscite della scheda video e quelle native Amiga.

3D NEWS

In questi ultimi giorni internet brulica di notizie appetitose per quanto riguarda il futuro in 3D di Amiga. Presso il sito www.vgr.com, sito di supporto CGFX, Ë apparsa la notizia dell'uscita della tanto attesa BVision, oltre alla nuova versione della cgxvirgin.library (quella per il supporto 3D della CyberVision64/3D).Presso quello della Haage&Partner troviamo che sono state finalmente rilasciate le annunciate librerie Warp3D per Amiga. Si tratta in sostanza di un sistema di driver che permetter‡ ai programmatori di scrivere applicativi e giochi 3D senza dovere sviluppare versioni specifiche per ogni scheda che supporti l'accelerazione hardware 3D. Al momento le uniche periferiche che montino un chip 3D sono la Cybervision64/3D la quale Ë dotata dell'S3Virge,la nuova CybervisionPPC e l'appena uscita BVisionPPC per Amiga1200, le quali montano il ben pÍ potente Permedia2. Al momento i sistemi grafici supportati sono il CybergraphX e il Picasso96 (il supporto AGA Ë ancora in forse). Per quanto riguarda invece i processori, la richiesta di sistema minima Ë un 68040 con unit‡ in virgola mobile (FPU), mentre la soluzione migliore Ë il PPC tramite sistema WarpOS. Al momento, l'unica applicazione presente per Warp3D Ë ADescent che abbiamo provato. Non sappiamo dire se sia il gioco o le Warp3D, ma abbiamo trovato qualche baco di troppo, mentre invece la versione Virge, quella che sfrutta la cgxvirgin.library, funziona molto bene. Al momento ci sono gi‡ molti progetti in cantiere, di cui la maggior parte sfrutter‡ anche il PPC. Principalmente si tratta di giochi. Parallelamente alle Warp3D sono state rilasciate le librerie StorMesa3.0 con parecchi demo. Sostanzialmente si tratta del porting completo delle librerie MESA3 presenti come pubblico dominio per GNU. La peculiarit‡ di queste librerie, cosa che ci apre la possibilit‡ di convertire facilmente molti applicativi, Ë il fatto di essere totalmente OpenGL compatibili. Il fatto che tolta la CV64/3D, la quale comunque monta un processore non troppo potente, purtroppo le due nuove schede grafiche della Phase5 richiedono necessariamente una PowerUP oppure una Cyberstorm060MKIII. Ma le buone notizie non sono finite: in realt‡, sul sito haage-partner, la notizia subito seguente a quella delle Warp3D dice che ci sar‡ a breve un'alternativa. Infatti poco tempo fa, la VillageTronic, aveva avanzato l'idea di progettare un modulo 3Dfx per la loro ottima PicassoIV a patto che avessero un numero sufficiente di preordini in modo da potere giustificare l'investimento. Ebbene al 22 Dicembre i preordini erano gi‡ pÍ di 520 oltre ad altri 687 utenti interessati all'idea. Grazie a tutta questa fiducia hanno annunciato che il modulo verr‡ progettato e sar‡ pronto per l'anno prossimo. Maggiori informazioni tecniche dovrebbero essere presenti sul sito a partire da Gennaio. Il consiglio che comunque danno Ë di ordinare il modulo in quanto ne produrranno un numero limitato (la pagina Ë .../amiga/survey.html). Preparatevi quindi ad uno speciale 3DWorld sul prossimo numero.

http://www.haage-partner.com/3dworld/
http://www.vgr.com/cybergfx/
http://www.villagetronic.com/amiga/

Font Machine

Presso la ClassX cosÍ come sul sito di Haage&Partner Ë possibile trovare un'aggiornamento gratuito per gli utenti registrati di FontMachine3 alla versione 3.20. In realt‡ Ë gi‡ disponibile da settembre, ci scusiamo per non averlo segnalato prima. Si tratta sostanzialmente di affinamenti e qualche nuova funzione, tra cui segnaliamo la possibilit‡ di porre il testo di preview su pÍ linee e nuovi comandi ARexx. Altro particolare da notare Ë lo spostamento nella directory S: della chiave software, allineandosi cosÍ con le ultime versioni degli altri programmi ClassX, permettendo cosÍ all'utente di potere eseguire il programma da CD. Ovviamente questo sar‡ possibile solo per chi acquister‡ il programma direttamente su CD. Per i possessori delle versioni precendenti sar‡ comunque possibile avere l'aggiornamento a prezzo ridotto. Maggiori informazioni si possono trovare sul sito della classx alla pagina .../~classx/e_fm3.html Aspettiamo a breve la versione PPC del programma.

http://www4.pisoft.it/~classx/

Volevate stampare un'immagine allegra e ve la siete trovata cupa e mal definita. Ecco la soluzione!

Studio Professional e Canon Studio

di **Andrea Favini** jim_f@iol.it

Una pecca del nostro sistema operativo è sempre stata quella di non possedere buoni driver per stampanti. Infatti abbiamo solo driver generici neppure fatti bene. Per quanto riguarda le stampanti Canon sono comparsi alcuni driver, quello di Wolf Faust appunto ed alcuni altri di recente produzione, i quali però hanno spesso problemi di tonalità dei colori. Quello che invece può permetterci di sfruttare a pieno le nostre stampanti, sono programmi di stampa definibili professionali come appunto Studio e Canonstudio. Si tratta in sostanza della stessa applicazione, pur avendo la prima al suo interno anche driver e profili per stampanti Canon, quelli della seconda sono decisamente più ottimizzati per queste. D'altro canto però, Canonstudio non ha alcun driver per altre stampanti, non è universale, mentre Studio lo è. Non è del tutto esatto che non sia universale, infatti in alternativa ai suoi moduli interni, può comunque stampare tramite driver workbench, i quali però hanno notevoli limitazioni sia per quanto riguarda le retinature (dithering), sia per il fatto che stampano a 4096 colori contro i 16Milioni dei driver interni di Studio.

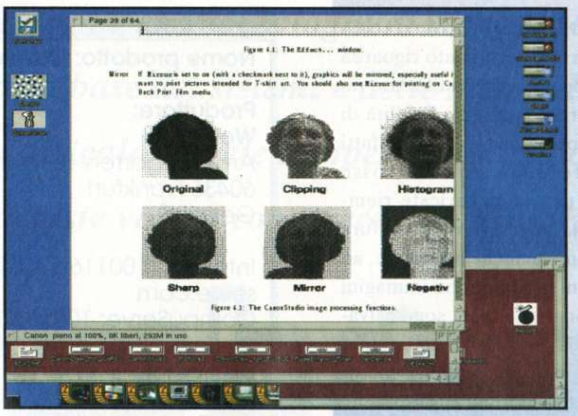
Il pacchetto

Come già alcuni sapranno, Canonstudio è un programma shareware, fornito assieme ai driver Canon all'interno del Canondisk, d'altra parte invece, StudioProfessional è distribuito come pacchetto commerciale dalla Schatztruhe. La recensione che state leggendo è basata sulla prova di Canonstudio con una stampante BJC4000. StudioProfessional, come utilizzo e interfaccia è identico a Canonstudio, quindi valgono le stesse considerazioni. La possibilità di provare StudioProfessional l'ha avuta Maurizio Bonomi il quale tra l'altro l'ha provato con un stampante in tricromia, mentre la BJC4000 stampa in quadricromia. Tra le varie forme di registrazione di questo pacchetto, spicca la possibilità di potere ordinare il programma completo su CD. Il CD pervenutoci è un normale CDR con il numero di serie del programma scritto sulla superficie. Tutto il materiale del pacchetto è nel CD. Infatti oltre al programma nel CD sono contenute una serie di immagini di grandi dimensioni, l'ultima versione del Canondisk e l'intero manuale di Canonstudio leggibile con un programma che ricorda l'acrobat reader. Questo, il quale può essere stampato via Canonstudio appunto, copre esaurietemente tutte le funzioni e le caratteristiche del programma. Inoltre, oltre ad essere molto dettagliato per quanto riguarda le nozioni utili all'utente finale, è presente un'ottima trattazione della teoria della stampa, compresi calibrazione del colore e sistemi di dithering. Al momento stiamo provando la v2.22c di cui abbiamo appena scaricato l'aggiornamento da Aminet. Una cosa che ci sembra giusto sottolineare è che Studio e CanonStudio di conseguenza, sono in continua evoluzione, il loro sviluppo non si ferma mai. Infatti, tra i moduli interni troviamo già quelli per quasi tutti gli ultimi modelli di stampanti usciti. Nel CD sono inoltre presenti alcune utilità per la gestione del CMM che vedremo in seguito, poi SetDevice, utile per chi ha schede multiseriali(o parallele), in quanto serve a redirigere i dati ad una qualsiasi device non necessariamente la parallel.device.

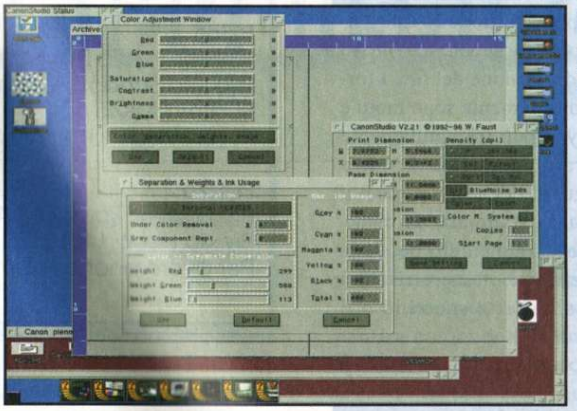
Stampiamo

Quello che prima di tutto ci ha spinto alla ricerca di un programma professionale di stampa è l'insufficiente qualità delle stampe finora realizzate. Anche se con Canondisk si poteva notare un deciso miglioramento rispetto al generico driver EpsonQ, questo lo si aveva più che altro a livello di risoluzione massima (360x360 contro i 180x180 dell'EpsonQ) e la notevole quantità metodi di retinatura. Inoltre con Canondisk è già possibile compiere correzione dei colori, cosa che i normali driver Workbench non permettono, ma nonostante i numerosi tentativi, non siamo mai riusciti ad avere colori che rispecchiassero quelli che vedevamo a video. Anzi a conti fatti, i risultati migliori a livello cromatico li si otteneva ancora con il driver EpsonQ. Il passo in avanti che si poteva compiere con Canondisk è comunque buono, ma un certo miglioramento a livello di risoluzione e retinatura, associato però ad una perdita del realismo dei colori, non è quello che potremmo definire soddisfacente. Passando ad analizzare l'interfaccia del programma notiamo una notevole semplicità della medesima, infatti, una volta lanciato, abbiamo una finestra rappresentante il foglio in cui compare un semplice riquadro vuoto a rappresentare l'immagine ed una finestra dei comandi. A dire il vero però questa notevole semplicità è solo apparente in quanto esistono molte sottofinestre ed i menu sono decisamente affollati. Nella finestra dei comandi ci sono vari campi riguardanti le misure dell'immagine ed il suo posizionamento nel foglio. I pulsanti presenti servono ad avviare la stampa, salvare i settaggi, cancellare l'operazione e gestire i vari parametri di densità, colore e dithering. Alcuni di questi sono pulsanti ciclici, altri aprono dei sottomenu. Tra le funzioni più interessanti e utili troviamo il CMM (color management system), concetto derivato dai sistemi di calibratura dei colori presente su Mac o PC. Infatti molti dei profili sono stati presi pari pari da quelli per Windoze. Per la trattazione più tecnica dei particolari relativi alla calibrazione dei colori rimandiamo all'articolo tecnico sulla stampa di Maurizio Bonomi. In questa sede possiamo semplicemente affermare che ci sono profili diversi per

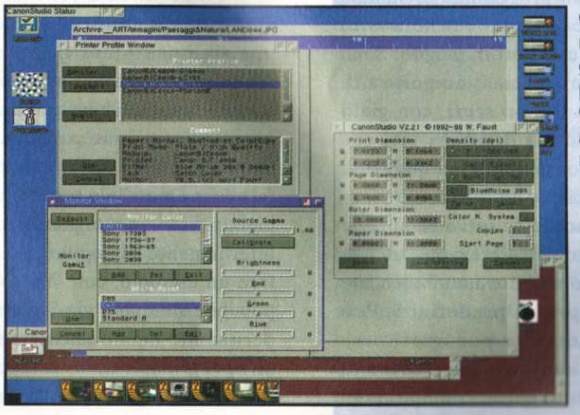
ogni tipo di carta e ogni tipo di dithering, anche se non coprono totalmente la varietà di retinature disponibili. Oltre ai pannelli di settaggio nel programma, sono presenti alcune utilità di supporto per trovare la calibrazione ottimale per ogni tipo di configurazione, sino al sistema completo di Scanner. In teoria tramite una serie di tentativi sarebbe possibile riprodurre esattamente un'immagine. Abbiamo effettuato alcune prove preliminari di stampa senza modificare alcun parametro e i risultati sono stati molto buoni sulla CanonBJC4000 sia con che senza CMM attivato. Per quanto riguarda la stampa in tricromia abbiamo dovuto effettuare alcune correzioni prima di avere una stampa accettabile. Andando a giocare sia con i profili del CMM che con i parametri di colore e dithering siamo riusciti ad ottenere ottimi risultati sulla Canon. Uno dei problemi più classici che si riscontravano con CanonDisk era la presenza di blu troppo scuri e rossi troppo cupi. Questo difetto si accentuava poi notevolmente con l'utilizzo dei dithering più complessi e adatti per un miglior realismo dei particolari. Di per se i profili Canon dei moduli di Canonstudio sono già tarati in maniera più o meno ottimale per avere colori più o meno corretti usando inchiostri originali. Resta il fatto che queste impostazioni danno colori "giusti" a livello di intensità relativa, cioè non è detto che l'immagine abbia gli stessi colori di quella che vediamo a schermo. Per raggiungere i risultati ottimali bisogna giocare con i vari parametri. C'é poi da tenere conto che se non si usano inchiostri originali bisogna anche ritarare la separazione degli inchiostri. Per quanto riguarda il perché rimandiamo sempre all'articolo tecnico che segue. In realtà però non si tratta di un driver di stampa per Workbench ma di un programma di stampa che a sua volta può bypassare i dati di altri programmi. Infatti programmi PPaint, Pagestream3, Photogenics, hanno un'opzione di "Stampa via Studio". Praticamente, i dati elaborati da questi programmi non vengono mandati direttamente al driver di stampa del Workbench, ma a "Studio Print Server", tramite comandi Arexx, il quale esegue la stampa appunto tramite Studio. C'é di buono che a seconda dell'applicativo che richiama Studio, viene utilizzato un file di preferenze diverso. Esiste poi un modulo per la stampa su file IFF. Questo modulo potrebbe sembrare del tutto inutile, ma con un procedimento dettagliatamente descritto nel manuale, può risultare utile per calibrare il driver Workbench del Canondisk per ogni singola applicazione



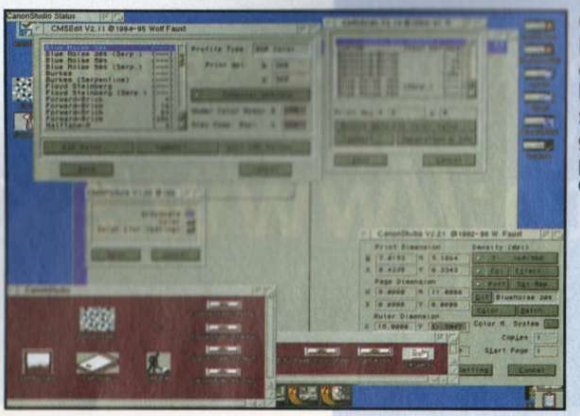
Il contenuto del CD e una pagina del manuale. Una volta stampata è decisamente più leggibile.



Ecco le finestre di gestione dei colori.



Qui abbiamo le gestione dei profili del Color Manageme nt System.



Queste sono le utilità allegate per l'impostazione e la gestione dei profili del CMM.

che non supporta l'interfaccia CanonStudio Server. Per quanto riguarda la stampa di immagini senza utilizzare un programma esterno, Studio ha l'abilità di eseguire la stampa da disco. Non è infatti cosa rara avere immagini di grosse dimensioni che una volta caricate riempiano del tutto la memoria o addirittura che non si riescano neanche a caricare, ad esempio scansioni o comunque immagini che per un discorso di qualità sono salvate in grossi formati. Anche se apparentemente un'immagine può sembrare piccola (si veda ad esempio una jpg), perché salvata in un formato compresso, la memoria occupata dipende dal numero di pixel e la profondità cromatica, in quanto avviene una rappresentazione di tipo bitmap, quindi lo spazio occupato è molto di più rispetto alla dimensione del file. I formati supportati direttamente sono molti e tramite le datatype può tranquillamente essere considerato universale. L'unica limitazione a riguardo della datatype è il fatto di non potere stampare da disco. Tra le altre cose, Canonstudio possiede una serie di effetti per ottenere risultati particolari come l'effetto specchio o il negativo.

About

Nome prodotto: CanonStudio

Produttore:
Wolf Faust
Am Dorfgarten 10
60435 Frankfurt
Germany

Internet: 100116.1070@compuserve.com
CompuServe: 100116,1070

Distributori:
Wolf Faust
Am Dorfgarten 10
60435 Frankfurt
Germany

HiSoft
"CanonStudio Registration"
The Old School, Greenfield
Bedford MK45 5DE

Prezzo:
Presso Wolf Faust DM 45
Presso Hisoft UK£ 21
Per avere anche l'ultimo Canondisk aggiungere DM 15 / UK£ 5
Segnalare il modello della stampante e il supporto desiderato (CD o floppy)

Configurazione minima:
AmigaOS 2+, una stampante Canon

A favore:
Ottima qualità di stampa e buoni profili preimpostati.

Contro:
Ristrettezza delle applicazioni supportate e mancanza dell'immagine a video.

Conclusioni

Certo che con un programma di stampa professionale i rapporti con le nostre stampanti sono cambiati in meglio. Sono finiti i tempi in cui ci si lamentava di stampe con blu troppo scuri, con gialli che sembravano verdi e rossi vivi che diventavano color mattone. La qualità di stampa che riusciamo ad ottenere è senza dubbio ottima anche se serve comunque qualche tentativo di calibrazione, soprattutto se il nostro monitor non è elencato tra quelli con profili predefiniti. Può sembrare strano, ma per avere una buona corrispondenza tra i colori a schermo e quelli su carta, contano molti fattori che sono molto ben illustrati nell'articolo tecnico che segue. A questo punto non ci resta di consigliarvi caldamente l'acquisto di uno di questi programmi, soprattutto se volete passare ad una stampante nuova (ormai costano molto poco) e volete sfruttarla a pieno, stampa fotorealistica compresa. L'unica pecca che andiamo a segnalare è la sua ristretezza. Per ristrettezza intendiamo il fatto che è possibile solo stampare immagini da disco oppure con i programmi che internamente lo supportano. Giusto per fare un esempio, con WordWorth non è possibile stampare via Studio. Il prezzo è decisamnte buono anche rapportato agli alri programmi della categoria, soprattutto se si tiene conto dei continui aggiornamenti e del fatto che l'autore ha intenzione a breve di inviare un manuale cartaceo a tutti gli utenti registrati. Con questa mossa si dichiara no-profit (in effetti calcolati i costi di stampa e di spedizione ci guadagna per poco) offrendo il suo lavoro e la sua esperienza alla comunità amiga. Non ci resta che ringraziarlo.

La nostra pagina Web è stata finalmente aggiornata:

http://www.skylink.it/ear

Non si può affrontare la recensione di una tecnologia di stampa senza approfondire i concetti che sono alla base dei sistemi e delle metodologie di riproduzione del colore. In questa articolo verrete a sapere tutto ciò che non sapete del colore ma che forse avreste voluto conoscere fin dall'inizio...

Come funziona la stampa e il Desktop Publishing?

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

È venuto il momento di affrontare un vero e proprio argomento non propriamente "amighista", che quindi può essere sicuramente di aiuto a chiunque, ma che risulta decisamente appropriato dopo/assieme alla recensione di CanonStudio. Sicuramente gli argomenti trattati in questo articolo non arriveranno ad approfondire l'intero panorama di problematiche legate alla legge del colore, alla separazione cromatica e alle tecnologie di stampa, ma cercheranno di fare un minimo di percorso chiarificatore riguardo alla riproduzione del colore. Provate a seguirmi in questo breve ma "intenso" cammino...

Introduzione

Prima di iniziare con "la pratica" è bene capire quali differenze concettuali si incontrano durante la riproduzione di un'immagine da/su carta. La grande differenza stà nel diverso modo di "trattare" ed elaborare il colore da parte di carta e media elettronici (TV, computer).
Poiché la percezione dei colori è molto soggettiva, è possibile affermare che due persone non vedono i colori allo stesso modo. La percezione dei colori differisce a seconda se guardiamo i colori visualizzati sullo schermo di un computer o stampati su carta.
Quando si apprende il modo in cui i colori vengono creati, prodotti e utilizzati, li si comprende meglio e si comprende come gli stessi vengono usati con una cartuccia di stampa a colori, oppure come vengono preparati per la stampa da pellicola. La luce riflessa dall'inchiostro su un foglio di carta si dice sia un **colore sottrattivo**, mentre la luce proveniente dallo schermo di un computer, oppure da un comune televisore, si dice che è un colore di tipo "additivo".

Colori sottrattivi

I colori utilizzati dalle stampanti (laser, sublimazione e getto d'inchiostro) sono l'azzurro (detto anche cyan), magenta e giallo (sistema CMY, usato in USA come standard di stampa). I colori sottrattivi vengono prodotti quando la luce bianca colpisce un pigmento, che assorbe, o sottrae, la maggior parte delle sfumature e ne riflette una sola. Oltre ai pigmenti sottrattivi creati dall'uomo, vale a dire l'inchiostro su carta o la tinta nei tessuti, anche la maggior parte dei pigmenti naturali sono sottrattivi. E' bene notare anche che:

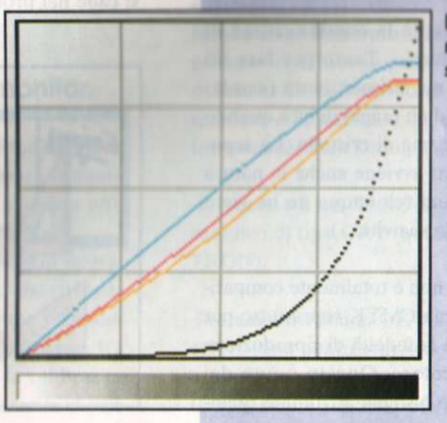
- Combinazioni di cyan, magenta e giallo sono colori sottrattivi.

- Poiché il cyan, il magenta e il giallo sono i colori di base per la creazione di altri colori sottrattivi, sono denominati colori sottrattivi primari.

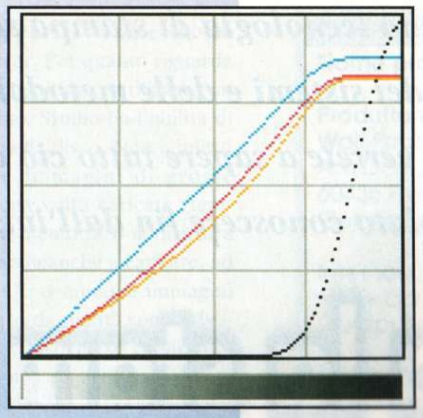
- Il colore nero può venire prodotto sovrapponendo tutti e tre i colori sottrattivi primari in quantità "piena" (cioè coprente). Il nero che ottiene si dice "bistro" (o anche nero composto) a causa del suo scarso fattore di "annerimento" che lo fa assomigliare più ad un testa di moro (marrone scurissimo) che ad un normale "nero di china". Per questo motivo tutte le stampanti a colori dell'ultima generazione aggiungono il nero come colore di stampa in modo da ottenere un'annerimento più marcato e una stampa meno sbiadita. In questo modo lo spazio di colore che si ottiene è la famosa quadricromia (CMYK), legge fondamentale e costante che regola e influenza tutte le tecnologie di stampa.

Colori additivi

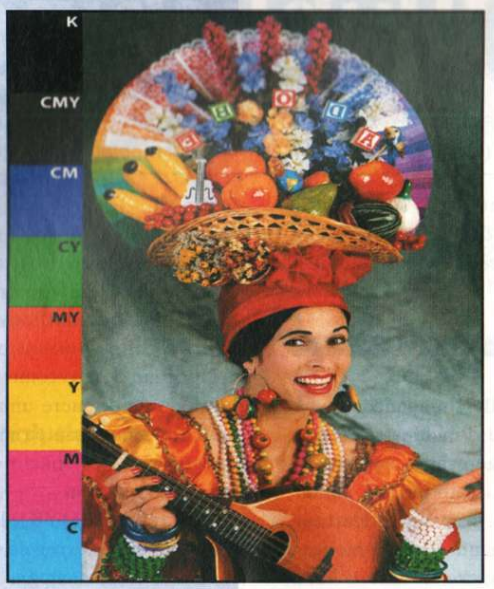
I colori visualizzati sullo schermo dei nostri computer sono il rosso, il verde e il blu (sistema RGB). I colori additivi vengono prodotti quando le sfumature selezionate nello spettro di colori della luce bianca vengono combinati, o aggiunti, per cambiare il modo in cui i colori vengono enfatizzati.
In parole povere, l'aggiunta di colori nel



La curva del nero nel sistema GCR



La curva del nero nel sistema UCR



Un ottima immagine per le vostre prova (la trovate sul CD). Provate ad usare questa immagine come ulteriore test...

sistema RGB aggiunge luminosità alla tinta avvicinandola sempre più al bianco (la fatidica luce bianca).
Dunque, combinazioni di rosso, verde e blu si dicono colori additivi.
Anche qui è importante notare:

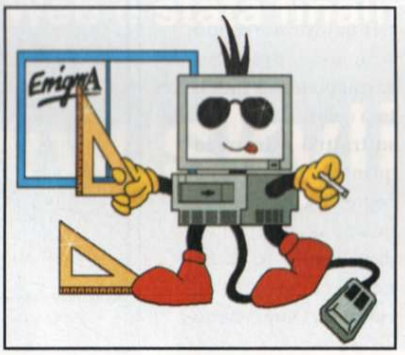
- poiché il rosso, il verde e il blu sono i colori di base per la creazione di tutti gli altri colori additivi, sono denominati colori addtivi primari.

- il colore bianco è la combinazione di ogni colore primario. Tanto per fare un esempio banale ma efficace, basta ricordare cosa accade ad un raggio di luce quando attraversa un prisma di cristallo. La separazione dei colori avviene anche in natura con gli arcobaleni (chiunque ne ha visto almeno uno nella sua vita...).

Il sistema RGB non è totalmente compatibile con il sistema CMYK soprattutto per quanto riguarda la fedeltà di riproduzione delle tinte di colore. Questo è uno dei nodi cruciali che bisogna affrontare quando si vuole pianificare un corretto utilizzo dei device di stampa. Vediamo come...

Da RGB a CMYK

Come abbiamo visto tutti i device di stampa si basano sul sistema CMYK mentre i nostri computer e, spesso, le immagini che vogliamo stampare, sono codificate nel sistema RGB. Quale l'inconveniente di questa differenza? Per prima cosa spesso si cade nei problemi di affidabilità cromatica, che solitamente significa ottenere un qualcosa che non è "esattamente" quello che vediamo sul nostro video. In alcuni casi questa differenza è minima e trascurabile, in altri è macroscopica e inaccetabile. Cosa si deve fare per evitare questo? Anche in questo caso il discorso "prevenire è meglio che curare" ha un suo valore importante. La creazione di immagini RGB da stampare richiede diversi accorgimenti e indicazioni, che possono garantire e migliorare il rapporto tra immagine a video e immagine su carta.



Ma cosa realmente rende RGB e CMYK così diversi? La differenza più sostanziale la si trova nel cosidetto "spazio cromatico". L'aspetto e le caratteristiche di questo spazio vengono definite dalle diverse radiazioni che compongono il colore. Il disegno che si trova in queste stesse pagine dovrebbe essere sufficientemente d'aiuto nella comprensione. In questo spazio cromatico vengono disegnati i confini (che tracciano i limiti) dei due diversi sistemi di codifica. L'RGB possiede una più elevata gamma di tinte e la sua superficie (nello spazio cromatico) è ben più ampia di quella del sistema CMYK. Infatti il CMYK possiede dei confini decisamente più limitati offrendo una gamma più ristretta di tinte. Solitamente i colori più saturi e più accesi sono tipici rappresentanti del sistema RGB. E allora, tutto ciò, che cosa comporta? Semplice, tutte le tinte "esagerate" del sistema RGB (rossi accesi, verdi elettrici, blu fosforescenti) escono dai limiti del sistema CMYK, ovvero vanno "fuori gamma" e quindi sono visualizzabili ma **non stampabili**. Ed ecco cosa bisogna evitare quando si producono immagini su computer; niente tonalità psichedeliche, niente masse di colore accecante. Tutto questo universo di colori e di sfumature rimane tale solo sul vostro video... appena l'immagine viene trasferita ad una stampante, il tutto si spegne e assume un'aspetto molto più "serafico".
Il secondo problema "sbuca" durante il processo di conversione. Il sistema RGB è un sistema a 3 colori (lapalissiano, ma non troppo) mentre il CMYK è a 4 colori. Quale è il quarto incomodo? Mi sembra ovvio: il nero! Dunque, durante la conversione da RGB a CMYK, il computer deve generare un quarto canale-colore partendo praticamente dal nulla. Il nero è pressoché fondamentale in quanto crea profondità, contrasto e "materia". Un'immagine senza nero sembra velata, nebbiosa e piatta. I metodi di generazione del nero sono sostanzialmente due: il GCR (Grey Component Replace)e l'UCR (Under Color Removal).
Nel metodo UCR, il canale del nero viene creato in modo da aggiungere profondità

alle zona d'ombra e ai colori neutrali. La sua creazione avviene tramite un semplice calcolo di media della gamma RGB, mentre la sua regolazione avviene dopo una successiva lettura dei livelli di saturazione e luminosità presenti nell'immagine. Anche nel metodo GCR il nero viene creato in questo modo, solo che non avviene un controllo dei livelli ma solo una semplice bilanciatura (una sorta di media tra massimo scuro e luci). Il sistema GCR tende a riprodurre colori più scuri, saturi in modo migliore delle immagini UCR, e le immagini ricavate mantengono meglio il bilanciamento del grigio in stampa. Questo significa, sostanzialmente, che il sistema GCR può essere un ottimo sistema per creare stampe "virate" (immagini seppiate, tipo fotografie ingiallite o simili) dove è importante ottenere un certo peso delle ombre e delle luci non troppo "sparate" . Il nero generato dal sistema GCR è molto "importante" percui inadatto per immagini molto soft e trasparenti, ma si comporta ottimamente in presenza di immagini in scala di grigio, a due tonalità (bicromie) e in immagini molto contrastate (oggetti su fondo nero). Il nero GCR è pieno in ombra (cioè è al massimo della sua densità), medio nei mezzitoni e completamente assente nelle luci. Ciò significa, immagine estremamente contrastate e drammatiche. Il nero UCR (se ben regolato, visto che richiede un minimo di settaggio) si dice "scheletrico" perché compare abbastanza denso nelle ombre, cala vistosamente nei mezzitoni (arrivando al 25% di densità) e scompare completamente mano a mano che ci si avvicina alle luci. In questo modo si ottegono ombre morbide, mezzitoni aperti e luminosi e luci chiare e trasparenti. Con queste condizioni si può dedurre che il nero UCR trova applicazione ideale nelle immagini ricavate da foto un po' di effetto (interni, ritratti) oppure da disegni ed elaborazioni molto colorate e luminose.

Nel caso non abbiate ben chiaro cosa fare e quale metodo usare sappiate che il sistema UCR è il più usato dai software di stampa (TurboPrint, Studio Pro e Canon Studio ne fanno uso) ma che va comunque regolato in maniera da evitare che scheletrizzi troppo l'immagine. Con una regolazione adeguata una conversione UCR si può avvicinare notevolmente ai risultati del sistema GCR (il contrario, invece, non è tecnicamente possibile). Alla fine, comunque, tutto viene in conseguenza di quello che volete stampare. Se avete delle scansioni di foto delle vacanze (mare, sole, spiagge e altre amenità) dovete rivolgervi (se potete) al sistema GCR (nessuna regolazione, nessun problema ma nessun tipo di controllo). Se invece avete il pallino dei ritratti o delle immagini un po' soft allora è meglio usare l'UCR (qualche problema di regolazione ma anche la possibilità di personalizzare la conversione).

Un immagine RGB convertita in CMYK tramite GCR... Morbida e luminosa.

Un immagine RGB convertita in CMYK tramite UCR... Contrastata e "drammatica".

Ora che abbiamo capito (più o meno) come preparare le immagini per la stampa vediamo come si "sincronizzano" video e stampante in modo da ottenere un vero e proprio display WYSIWYG (What You See Is What You Get, ciò che vedi è ciò che ottieni). Questa operazione è denominata...

Calibrazione del monitor

Con Studio Pro (e Canon Studio) viene offerta la possibilità di calibrare il monitor, in modo da ottenere la massima affidabilità nel rapporto video-stampa.

La calibrazione del monitor è un'operazione abbastanza complicata, che richiede una stretta osservanza di alcune procedure, atte a regolarizzare le differenze tra visualizzazione e stampa. Se la calibrazione viene effettuata con precisione si può ottenere un perfetto display WYSIWYG, utile per chi vuole avere il totale controllo della sua stampante, senza bisogno di sprecare risme e risme di preziosa carta.

E allora quali sono queste importanti procedure?

Inizio, dunque, a vedere qual'é il percorso ideale per compiere la calibrazione.

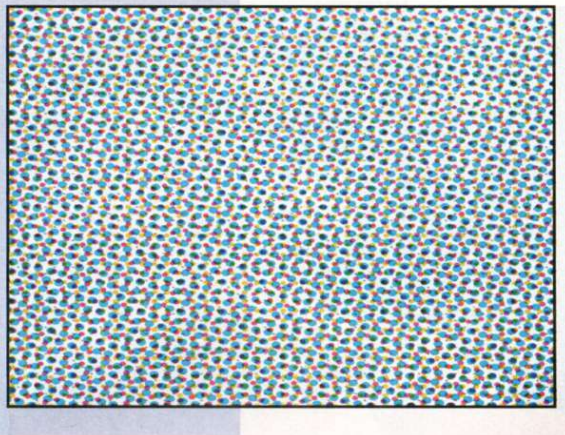
Esistono strumenti e software (come StudioPrint pro) che integrano già alcune regolazioni "di precisione" sulle stile del software COLORSYNC nato sui Macintosh. Poniamo dunque di essere possessori di Studioprint pro e di voler ottenere la calibrazione tra il nostro monitor e la nostra stampante. Prima di tutto analizziamo l'equipaggiamento:

-il monitor è un SAMPO 511s, con tubo catodico di tipo CRT (quindi non TRINITRON).

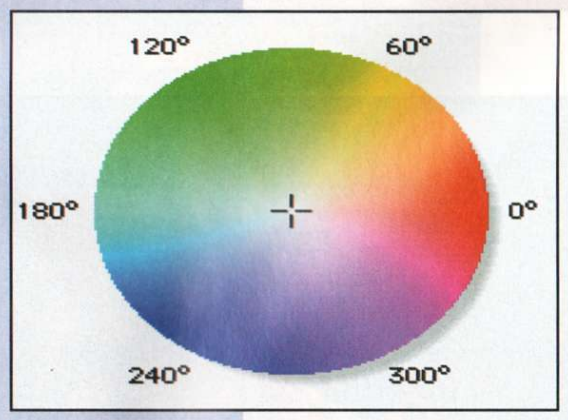
-la stampante è una OKY JET 300C a tre colori (una configurazione difficile, vista la mancanza del nero).

Il programma è StudioPrint Pro, ma a

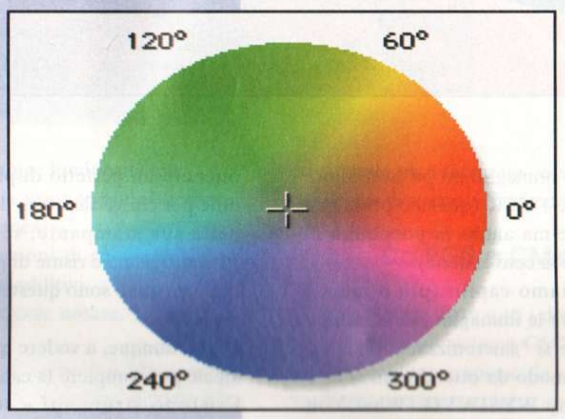
Ecco come la vostra stampante tratta il colore... Questo è un retino di tipo halftone.



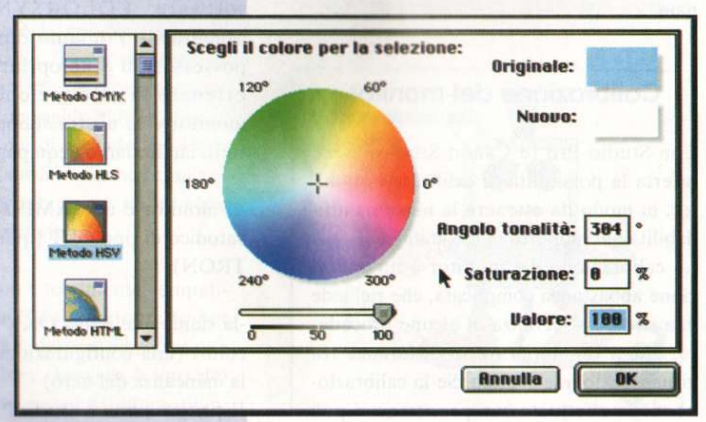
Una scala di tipo additivo (una sorta di mappa RGB). Al centro c'é la luce...



Una scala di tipo sottrattivo (come il CMYK). Al centro c'é il nero...



I Macintosh posseggono un ottimo sistema integrato per la regolazione e la scelta dei colori... E Amiga?



livello concettuale questa metodologia si può applicare anche a TurboPrint, a CanonStudio e ai software di controllo per le stampanti EPSON della serie STYLUS.

Per prima cosa è bene procurarsi un'immagine molto colorata, cioè con una discreta gamma di colori. Successivamente si può procedere alla prima regolazione del software di stampa, cercando di definire un punto di partenza "ideale". Direi che per iniziare si possono impostare i valori di default di StudioPrint che sono buoni (specificando il tipo esatto di stampante, chiaramente). Possiamo, già in questa fase, ricordarci dei concetti fondamentali per la generazione del nero, soprattutto se esiste la possibilità di scegliere tra GCR e UCR. Le stampanti in tricromia richiedono un'attenzione in più atta a colmare la mancanza di contrasto provocata dal nero "bistroso". In questo caso ci vuole un nero contrastatissimo e scavato nei mezzitoni che evita l'annebbiamento tonale delle immagini stampate. Studioprint possiede una funzione in più che permette di specificare il tipo di monitor collegato al nostro computer... Solitamente il nostro modello non c'é, percui bisogna rassegnarsi e procedere per tentativi. Se il nostro monitor permette la regolazione della temperatura colore è bene impostarlo su temperature vicine (o superiori) ai 6500 gradi Kelvin (fino ad un massimo di 7500) che corrispondono ad una gamma di tonalità calde. Questo perché la carta su cui si stampa si dice sia "bianco caldo" (quasi color latte) e quindi il nostro monitor deve avere un bianco possibilmente simile. Nel tool di calibrazione di Studioprint si possono regolare una serie di parametri (tra cui questa temperatura-colore) che permettono di creare un profilo di calibrazione-monitor personalizzato in modo da ricavare gamme di colori molto simili a quelle che abbiamo a video. Regolato il monitor (ricordandoci di impostare luminosità e contrasto su valori medio-alti) possiamo stampare la prima immagine di prova.

Stampate l'immagine prendete il foglio e ponetelo al di sotto di una fonte di luce forte. Evitate sia il neon che le lampadine a incandescenza al di sotto dei 60 watt (tendono ad ingiallire), ottime sono le alogene... Assicuratevi di avere il monitor "in vista" con l'immagine visualizzata. Lasciate perdere sfondi del Workbench super-mega colorati... In teoria attorno all'immagine si dovrebbe avere il grigio (inteso come nero al 35%)... Vedete un po' voi.

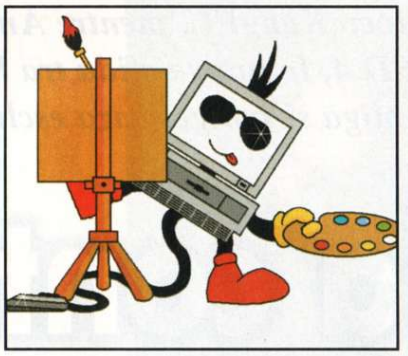
Fatto questo bisogna procedere alla calibrazione vera e propria che si esegue tra-

mite una serie di tentativi (con relativo spreco di carta) atti ad avvicinare l'immagine a quella che vediamo sul nostro monitor. Infatti è l'immagine su carta che va modificata, in quanto il video diventa il nostro "modulo" di regolazione e visualizzazione. I parametri del driver (studioprint o Turboprint) che vanno toccati sono principalmente i canali colore (CMYK), la gamma, il contrasto e la luminosità.
Il primo (CMYK) permette di diminuire o aumentare le dominanti cromatiche. Se un'immagine vi sembra un po' troppo fredda e azzurata, provate ad indovinare quale colore dobbiamo diminuire? Attenzione a non esagerare, solitamente percentuali vicino al 5% (in meno o in più) hanno già effetti notevoli. Ogni tanto è bene anche andare per eccesso; vale a dire che, se un'immagine vi sembra un po' rossastra, provate a non toccare il magenta e aumentare gli altri tre colori...
E' chiaro, fino a questo punto, che ci vuole una discreta sensibilità cromatica, la quale non si impara da nessun manuale, ma si acquisisce con il tempo e l'esperienza. Voi cominciate da adesso...
Per poter lavorare con in canali colore in maniera decente dovete tenere conto di queste regole (alcune tra le più importanti):

- il nero tende a "sporcare" i colori (non a scurirli) e va usato solo per definire ombre nette e per creare un po' di ombreggiatura. Con cautela... Aumentare la dominante nera significa affumicare l'immagine. Se si vuole ottenere maggiore contrasto meglio regolare quest'ultimo e lasciare il nero al suo posto.

- Il cyan è il vero disegnatore di forme. Con le ombre di cyan si ottengono immagini ben disegnate e voluminose, ma attenzione, non va aumentato in presenza di colori trasparenti e/o caldi in quanto tende a raffreddare i toni. L'aumento della dominante cyan raffredda l'immagine e incrudisce le ombre. Scaricare il cyan può significare appiattire e scaldare l'immagine.

- Il magenta è il più capriccioso. E' meglio tenerlo sotto controllo ed evitare che, in presenza di tonalità calde, superi in potenza il giallo. Le grandi campiture rosse (come ad esempio vestiti, tessuti et similia) richiedono una discreta presenza di cyan nelle ombre, pena un'appiattimento generale. Aumentare la dominante rossa significa stendere un velo rosa sull'immagine (tra l'altro non riesce a scaldare i colori in maniera significativa), percui attenzione.



- Il giallo è il più docile. Aumentare il giallo può dare ottimi risultati in presenza dei colori rosso, verde e marrone (si scaldano) ma può creare qualche danno alle campiture azzurre e ai cieli blu (tendono a diventare verdi). Ottimo per regolare incarnati e per scaldare l'immagine in maniera uniforme.

La regolazione della gamma permette di aumentare le sfumature e le tonalità dei colori e in qualche caso ad aumentare la saturazione e il contrasto dell'immagine. Il valore di partenza è 1.00, nella stampa pre-press si può usare un valore compreso tra l'1.10 e l'1.20. Oltre si tende ad aumentare pericolosamente le ombre e ad avere sempre meno passaggi tra luce e ombra (mezzitoni).
Il contrasto e la luminosità agiscono sui colori pieni (specialmente sul nero e sul cyan), percui sono ottimi per abbassare o alzare uniformemente tutti e 4 i canali colore. L'aumento di contrasto toglie i mezzitoni, mentre l'aumento di luminosità abbassa la potenza dei neri (le ombre). Il miglior risultato si ottiene con piccole e ponderate regolazioni di entrambi i parametri. Stà a voi cercare la migliore combinazione...

Ogni volta che impartite una modifica è bene lanciare una stampa di prova per verificare quale direzione state prendendo. Piano piano dovrete riuscire ad avvicinarvi all'immagine a video, o perlomeno a "credere" di esservi avvicinati...
Ora, prima di concludere, vi darei qualche consiglio pratico che può evitarvi qualche ora disperata.
Per prima cosa ricordatevi che l'immagine si può e si deve correggere prima di stamparla. Se potete trasformatela subito in CMYK, in modo da azzerare tutti quei colori saturi tipici dell'RGB. Poi cercate di correggere gli errori più madornali (prati verde spento, cieli violacei e chi più ne ha più ne metta) eseguendo un controllo e una regolazione dei canali colore, della gamma, del contrasto e della luminosità. Fatto questo fate una stampa test (detto provino), per regolare il vostro driver e per raffinare la calibrazione della vostra stampante. Se poi la vostra immagine è destinata ad essere stampata presso un service o una fotolito badate bene:

- informatevi su che tipo di carta verrà usata (se bianco "caldo" o "freddo", lucida o opaca) in modo da regolare l'immagine di conseguenza

- chiedete che tipo di retino verrà usato. I retini "fitti" hanno problemi con immagini molto scure e nere (il nero si impasta). Il migliore è il 150 LPP (Linee per Pollice, detto anche "60 linee")

- fate una stampa a colori da usare come campione, in modo che il service possa avere un riscontro immediato.

- non lasciate le immagini in RGB. I service non vi regolano l'immagine (altrimenti paghereste il doppio o peggio potreste trovarvi tutte le immagini in bianco e nero).

Una nota per i super-interessati: sul CD allegato trovate tutte le immagini di questo articolo. Potete usare queste stesse pagine di EAR per poter confrontare la vostra stampante (nella resa cromatica) e avere così un ulteriore controprova. Tenete conto che la carta di EAR è qualitativamente molto inferiore a quella usata dalle comuni getto d'inchiostro...

Conclusioni

Eccoci alla fine di questa difficile maratona... Non è un mestiere semplice spiegare una serie di procedimenti così complessi in poche pagine. Spero di essere stato abbastanza esaustivo e di non avervi portato ulteriore "sonnolenza". Lo spazio a mia disposizione non mi permette di spiegarvi tutti i passaggi, percui rimango a vostra disposizione per ogni chiarimento via email. Vorrei solo ricordarvi che in questo caso l'esperienza è l'unica e vera maestra... Ora che vi ho, in un modo o nell'altro, tracciato il sentiero principale, potete dare libero sfogo alla fantasia e alla creatività, le quali sono gli ingredienti fondamentali per un solido e costruttivo percorso di apprendimento. Attendo i vostri eventuali commenti...
Buon lavoro e buona stampa a tutti!

Aminet 27 contiene il gioco KungFU, mentre AmyResource 10 regala la versione integrale di GoldED 4, la nuova sfida tra le due migliori compilation shareware per Amiga si svolge senza esclusione di colpi...

La sfida continua...

di **William Molducci** *(will@sira.it)*

Dopo avere confrontato Amy Resource 9 e Aminet 25 nel numero di ottobre, riproponiamo la sfida con i volumi 10 e 27, in un nuovo scontro che si preannuncia senza esclusione di byte e soprattutto con tanto software. Amiga rimane comunque la protagonista, l'indiscusso oggetto del desiderio di queste due straordinarie raccolte di programmi, che hanno lo scopo di aggiornare e proporre nuove soluzioni per tutte le esigenze e le necessità.

AmyResource 10

Il volume 10 della collezione della Interactive festeggia i due anni di vita, e, mentre il primo fu presentato durante le giornate di IPISA 1996, questo è stato distribuito a Pianeta Amiga 1998. Tra i programmi offerti in versione integrale segnaliamo l'ottimo GoldEd 4, completo di numerosi plug-in, il demo di AmigaWriter, il nuovo word processor di Haage&Partner, un'installazione Linux per PPC (LinuxAPUS), il demo di Napalm (ClickBoom), MakeCD 3.2a ed Electronic Teacher. AmyMagazine, la rivista ipertestuale, che completa l'impianto del CD, propone anche questo mese "Il tecnico risponde", la nota rubrica di Paolo Canali, dedicata alle problematiche dei Cd-Rom con nomi Amiga e l'ambiente Windoze, masterizzazione di CD multipiattaforma, come costruire un nuovo alimentatore per A3000, corruzione dei dati sui dischi E-Ide ed alcune instabilità causate da A4000. Altri articoli prendono in esame la CyberVision PPC, l'acceleratore grafico, che si basa sul chip Permedia 2, Smart File System e Professional File System, i due nuovi File System per Amiga, che garantiscono elevata velocità nella lettura e scrittura di dati, dimensioni dei blocchi configurabili da 512 byte sino a 32 KB, nomi dei file lunghi fino a 100 caratteri, ed altre interessanti caratteristiche. La seconda rivista in HTML degna di nota è "X Ufo e Misteri", giunta al numero 6, che contiene articoli quali Fenomeni atmosferici rari e particolari, Pic-nic col mistero, Il grande inganno e tipologie di alieni, oltre ad alcune foto di avvenimenti oramai diventati storici. Entriamo nel vivo della recensione aprendo il cassetto "Registrato", inserito all'interno dell'area "Software", dove troviamo GoldED 4.7.3 ed alcuni interessanti add-on, l'installazione di Linux per PPC e la preview 5 di YAM2. La nostra curiosità ci ha spinto comunque ad installare immediatamente il demo di AmigaWriter, anche perché, pur apprezzando e considerando un grande "regalo" la presenza di GoldED, già da tempo la comunità conosce le potenzialità di questo editor. Il word processor di Haage & Partner è fornito nella versione 1.3, e anche se pecca ancora di gioventù (per i possessori della versione integrale è stato rilasciato un importante upgrade), si possono ben

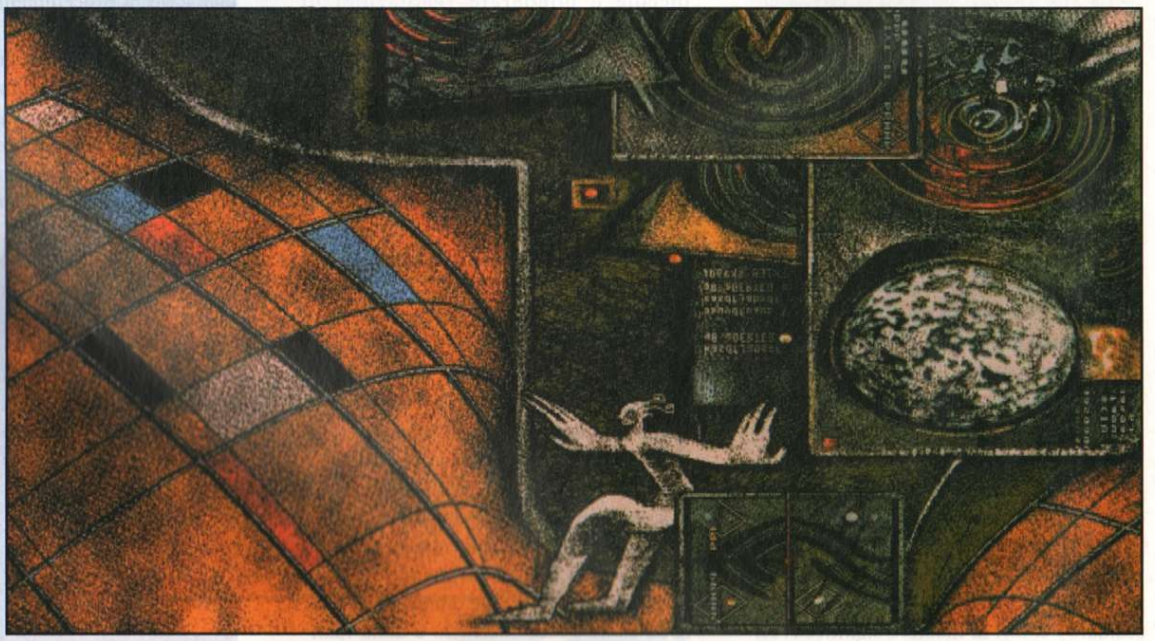
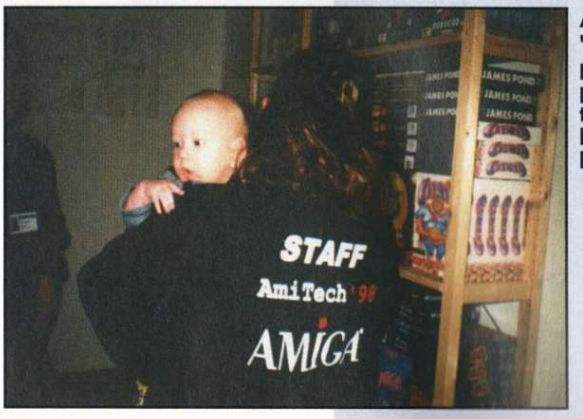


Immagine della serie A&D di Maurizio Marotta, inserita all'interno di AmyResourc e volume 10.

valutare le ottime potenzialità, inoltre, con il demo è possibile esportare gli elaborati in formato ASCII e RTF (Rich Text Format). Oltre ai dimostrativi citati all'inizio dell'articolo sono presenti anche TurboCalc5, WebFTP e AWeb 3.2, mentre tra i giochi citiamo TraumaZero Preview 2, Gunbee F99 e per l'appunto Napalm v1.0. La sezione Emulatori è suddivisa in 68k, PPC e Sega, i programmi contenuti all'interno di queste aree sono supportati a livello informativo da "Emulsland", un'altra interessante rivista in HTML, inserita in AmyResource. Tra gli emulatori per Amiga 68k, citiamo ANES v0.99.95b, che rispetto alla versione precedente offre un notevole incremento delle prestazioni, tra le novità si segnalano i miglioramenti apportati alle routine di emulazione CPU e PPU ed il supporto per i mapper #4 e #19 (funzionamento giochi), l'introduzione dello standard NESA (NES-Audio) con un player e una funzione utile per "catturare" la musica dei giochi e riascoltarla a parte. CoolNESs v0.68 è un altro emulatore NES che ora supporta IPS (patch ai giochi), mapper #65 e #66 ed emulazione paddle, oltre a numerose migliorie è stato rimosso un fastidioso bug, che causava l'uscita dal gioco in caso di lunga attesa dell'aggiornamento grafico. MAME è disponibile nelle versioni per processori 68030, 040, 060 e PPC (apposito cassetto), questa nuova release aggiunge il supporto per altri giochi, tra cui Salomon's key, e di alcuni del Neo-Geo. Gli utenti, che non possiedono una scheda PowerUP, potranno avvalersi di una nuova GUI, accesso diretto alle schede grafiche, e possibilità di aprire schermi con il numero di colori necessario, anche con i chipset AGA ed ECS. Per gli appassionati dello Spectrum 128k è disponibile l'apposito emulatore, anche se si tratta di una beta appena rilasciata. Snes9x nasce grazie al rilascio dei sorgenti di questo emulatore per PC, si tratta infatti del primo porting per gli Amiga della famiglia 680xx, le prestazioni comunque non sono ancora soddisfacenti, neppure nel caso si disponga di un 68060. Nella sezione riservata al PPC sono inseriti Amiga VGBPPC v0.7.6, un porting da Unix del Virtual Game Boy, Frodo v4.1(ppc.library) del mitico Cristhian Bauer, che in questa versione ha eliminato alcuni bug per l'emulazione del 6510, WarpSNES 3.1 è stato compilato per le librerie di Haage & Partner, mentre MasterGear PPC v1.5 emula il Master System Game Gear. Il cassetto riservato alle patch si è rivelato di notevole interesse, soprattutto per la presenza della versione 3.2 di ImageFX, che elimina nume-



Ad Amitech '98 erano presenti proprio tutti, anche le nuove leve...

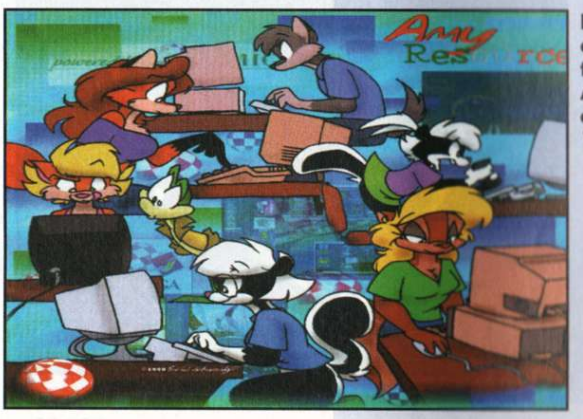
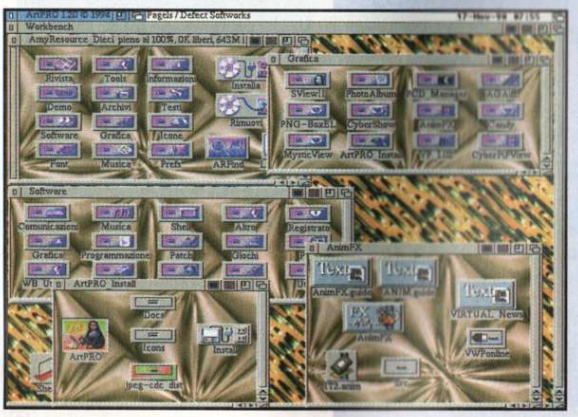


Immagine della copertina del CD AmyResourc e volume 10.



Uno sguardo all'interno dei cassetti del volume 10 della compilation della Interactive.

Le immagini di Eric Schwartz hanno sempre il loro fascino, l'autore americano è anche l'artefice dell'originale picture disk di AR 10.

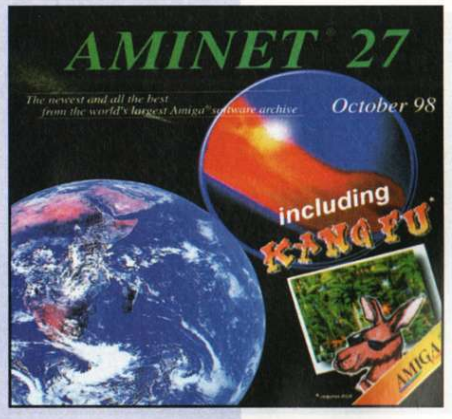


Immagine della copertina di Aminet 27, in bella evidenza si nota la segnalazione del gioco KungFU.

Immagine inserita all'interno di Aminet 27.

L'area grafica di Aminet è come sempre di buon livello e contiene numerose immagini ed animazioni.

Amiga e Spagna, un binomio oramai indissolubile...

rosi bug ed aggiorna alcuni moduli e funzioni presenti nell'interfaccia grafica, Wordworth 7.01 aggiorna l'intero eseguibile del word processor della Digita International, mentre STFax passa dalla release 3.3b alla 3.4. Per il programma di disegno bitmap della Cloanto, ovvero Personal Paint, sono disponibili alcuni nuovi filtri dedicati all'elaborazione digitale, questi sono denominati rispettivamente Blur Cross, Carving, Motion Blur, Carving Stone, Texture Cross, Texture Soft e Wrinkle. Uno dei maggiori fenomeni informatici di questi ultimi tempi è rappresentato dai file musicali in formato MP3, a questo scopo, nel cassetto "musica" sono inseriti ben cinque pezzi intitolati rispettivamente: She needs my love, The beginning, Cruising in the U. S. A., First movement e Bubble bobble, tutti realizzati dal gruppo The SoundWavers, il cui sito Web è raggiungibile all'indirizzo URL: http://www.sis.it/~dhs. Sempre rimanendo nella directory principale, entriamo nel cassetto riservato ai programmi per schede PowerUP, dov'é inserita la versione 3.1 di WarpUP, made in Haage & Partner, numerose utility e la completa raccolta degli archiviatori/scompattatori. Nella sezione "Utenti" ritroviamo con piacere le stupende immagini 2D di Maurizio Marotta, realizzate con Deluxe Paint e Personal Paint, tutte rigorosamente in formato IFF e con risoluzione 1280x512 pixel. L'area giochi ripropone materiale già da tempo presente nella scena shareware, tra i tanti citiamo BallMaster in versione ECS e AGA. Non sempre abbiamo segnalato i file inseriti nel cassetto "Altro", che invece a volte contengono dei veri e proprio "gioiellini", tra questi la release 2.1 di VLRec, una piccola utility dedicata alla Vlab, il mitico digitalizzatore a 24 bit della MacroSystem, che in questa versione elimina alcuni antipatici bug, che ne compromettevano il buon funzionamento. Altri archivi degni di nota sono i driver per le stampanti Epson e HP Deskjet, e PetitChrimiste, uno strumento per realizzare presentazioni tridimensionali per molecole, usando il modo wireframe o di sintesi 3D. La sezione riservata al materiale grafico si compone di animazioni, immagini, texture e clip art, le animazioni proposte sono Droide e Movie, entrambe di grande effetto, che peccano soltanto per l'eccessivo uso di lans flare, osservate comunque l'ottimo fotorealismo della seconda, in particolare l'effetto bagnato sul terreno. Le immagini celebrano l'arte di Eric Schwartz, come sempre autore anche dell'originale picture disk, le digitalizzazioni della CyberVision PPC e il reportage fotografico di Amitech '98,

svoltosi a Stoccolma, dove non manca l'onnipresente Michele Battilana (Cloanto). Le texture sono interamente dedicate alle Ball e ai logo Amiga, "conditi" in tutte le "salse", colori, effetti e variazioni sul tema. Le clip art sono ben 50, tutte in bianco e nero, raffiguranti oggetti di uso quotidiano, nuvolette stile fumetto, aquiloni, salvadanai, racchette da ping-pong, giocatori di biliardo e tanto altro.

Appunti

AmyResource oramai ha consolidato il suo standard di qualità, arricchito da una rivista ipertestuale di buon livello e da numerosi contributi esterni, sia per quanto riguarda il materiale inviato dagli utenti sia per le altre riviste in HTML. GoldED è la perla preziosa di questo volume 10, così come la sezione riservata alle schede PPC della Phase 5 e alla completa installazione di Linux, anche questa indirizzata verso il processore PowerPC. Programmi musicali, utility grafiche e di sistema completano la compilation, senza proporre programmi dal nome altisonante, ma insistendo su produzioni che possono risolvere molti problemi, sia per chi dispone del chipset AGA sia per chi si avvale di una scheda grafica.

Aminet 27

Il regalo inserito all'interno di questo volume consiste nel gioco "KungFu" (edizione speciale per Aminet), presente anche all'interno del recente Aminet Set 7, che raccoglie, inoltre, programmi del calibro di IBrowse 1.2SE, XiPaint 4.0 e Picture Manager 4SE. Ritornando alla raccolta numero 27 prodotta da Schatztruhe, segnaliamo gli oramai soliti 500 Mbyte di nuovi archivi compressi, rispetto a quella precedente, di cui ben 209 riservati alle utilità.

Contenuto

KungFu richiede il chipset AGA e gira con qualsiasi processore e anche in presenza di fastram e MMU, non necessita del kickstart 3.1 ed è disponibile, a richiesta, per CD32 e SX32. Tra le caratteristiche più interessanti segnaliamo le 22 tracce audio originali, oltre 750 frame di animazione, la presenza di circa 1.000 colori sullo schermo e naturalmente l'ottima giocabilità. In questo caso viene fornita una versione ridotta, che comunque risulta abbastanza soddisfacente, chi volesse ottenere quella completa può usufruire dell'offerta speciale per Aminet ed acquistarla per soli 25 DM. Iniziamo la nostra

I raytracer di Aminet sono sempre più ispirati dalle serie televisive di fantascienza.

About

Nome prodotto:
Aminet 27

Produttore:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbH
Veronikastrasse, 33
D-45131 Essen
URL: http://www.schatztruhe.de

Distributore:
Db-Line
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel. : (0332)74.90.00
URL: http://www.dbline.it

Prezzo: Lire 23.000

Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.

A favore: La versione completa del gioco Kang Fu e 500 Mbyte di nuovi archivi non presenti nella precedente collezione.

Contro: nulla di particolare.

About

Nome prodotto:
Amy Resource Volume Dieci

Produttore:
Interactive di Luca Danelon

Distributore:
Interactive
Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel. /Fax: (0432)57.50.98
URL: http://www.amyresource.it

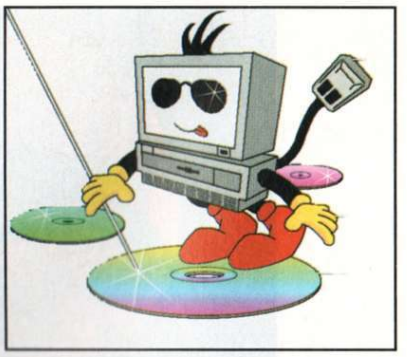
Prezzo: Lire 28.000.

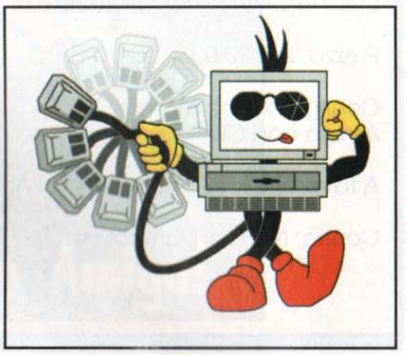
Configurazione minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore: GoldED 4, il demo di AmigaWriter, LinuxAPUS per PPC.

Contro: Nulla di particolare.

navigazione entrando nell'area grafica e in particolare nella sezione riservata alle schede grafiche, dove è inserita la versione 9.1 di CyberShow Professional di Helmut Hoffman, l'ottimo visualizzatore, con cui si possono lanciare anche slideshow, riservato ai sistemi CyberGraphics e Picasso 96, che in questa ultima release presenta una nuova opzione di controllo, utile per verificare la sovrascrittura di un file in fase di copia o salvataggio, inoltre, quest'ultima operazione è stata notevolmente migliorata in termini di velocità. Tra i programmi di grafica è presente AmiCAD, qui in versione 1.4, ma già evoluto alla 1.5 e quando leggerete questo articolo forse alla 1.6 o successiva, a dimostrazione di come il suo sviluppo non conosca soste. Scala script editor 1.0 ha il compito di manipolare gli script generati con l'omonimo potente programma multimediale, riuscendo ad esempio a ridimensionare le immagini presenti in una determinata schermata, modificare brush, background, palette ed ogni altro evento. Gli oggetti 3D sono in gran parte in formato TDDD (Imagine), sono presenti comunque anche alcune porte e finestre per Cinema 4D, un programma di ray-tracing molto diffuso dopo che è stato dato in omaggio con l'ultimo numero di CU Amiga Magazine. Se conoscete lo spagnolo potete leggere la serie di tips per Tornado 3D, se invece preferite Imagine (ora disponibile anche per PPC) non perdetevi MiraPLOT 12, un editor esterno di superfici molto veloce. Rimaniamo sempre nell'ambito della grafica, ma ci spostiamo nella sezione biz/haage, per segnalare un interessante plug-in per ArtEffect, con cui si può collegare la fotocamera digitale DC20 della Kodak e il demo di VideoFX 2, il programma della ClassX, utile per generare effetti speciali per video produzioni. MysticView è il programma più gettonato nella sua categoria, il suo compito è quello di visualizzare immagini in qualsiasi formato e risoluzione, inoltre, supporta i sistemi Picasso 96 e Cybergraphics, oltre alla newicon.library v40. Richiede la presenza di una buona dotazione di memoria (almeno 16 Mbyte), la datatypes.library v39 (suggerita la v43) e un processore 68020, anche se viene caldamente consigliato un 68030/50. PCD Manager (68000/040/060) dispone di una nuova localizzazione in italiano ed è stato rimosso un fastidioso bug per la versione riservata al lancio da shell (anche per processore 68020), all'interno dell'archivio è presente anche un loader per ADPro, questo programma si rivela come sempre un buon convertitore per file in formato PhotoCD. PCL2IFF (per processori 68000 e 030) è una piccola utility, che ha il compito di visualizzare e convertire le immagini in formato IFF direttamente con Turboprint, inoltre può generare automaticamente un file incluso in TeX. PPT è un nuovo elaboratore di tipo modulare, che supporta immagini a 24 bit e con 256 toni di grigio, consente di configurare una memoria virtuale di tipo proprietario (non richiede la presenza della MMU), dispone della porta ARexx, numerosi filtri e di UNDO illimitato, inoltre, offre anche un veloce preview. In fase di caricamento sono supportati i formati grafici IFF (1-8 bitplane, HAM6/8, EHB e ILBM 24 bit), Jpeg/Jfif (anche progressivi), PPM/PGM tipo P2, P3, P5 e P6), PNG, GIF (87 e 89a), Targa Truevision (8, 15, 24 e 32 bit), YUVN e naturalmente i datatype. Gli stessi formati sono presenti per l'opzione di salvataggio, mentre tra i tanti effetti segnaliamo crop, flip, roll, convolute, rimozione dei pixel isolati, ridimensionamento, image compositing, histogram equalization, threshold, numerosi variazioni sul tema dei disturbi e naturalmente la manipolazione dei colori (colormix, colorchange ed extract). StarAM Plan è uno spreadsheet in versione per i processori 68000 e 68020+68881, con cui si possono ottenere 121 tipi di dati statistici, finanziari, matematici e booleani, che supporta in import ed export il formato SDF. Sempre nella sezione biz/misc è presente la versione 2.9 di "Codice", un programma dell'italiano Alberto Grecchi, con cui si ottengono i codici fiscali. Tra i programmi definiti inclassificabili, troviamo quelli dedicati al lotto e il simpatico Fortune v1.1 di Jon Close (necessita di MUI), con cui si possono ottenere 6 numeri più uno, un buon sistema per tentare la fortuna al SuperEnalotto. I moduli musicali sono presenti per un estensione totale di 269 Mbyte, mentre i programmi ne occupano "soltanto" 69, tra questi ultimi citiamo AmiSOX 3.3, compilato per PPC, si tratta di un convertitore di file sonori au, iff, wav e di altro formato. Alcune volte le sorprese si annidano nei posti più impensati, ecco quindi che entrando nell'area riservata ai testi abbiamo trovato il manuale completo in inglese e in formato HTML del gioco Foundation, aggiornato con le ultime novità relative alla versione originale su CD. Anche in questo volume, come oramai tradizione, sono presenti numerose immagini, la maggior parte generate con programmi di grafica tridimensionale ed alcune riservate ad autori del calibro di Eric Schwartz. Oltre agli snapshot di Workbench davvero invidiabili, segnaliamo le sezioni boot e vehic, quest'ultima raccoglie le fotografie di mezzi di trasporto aerei e terrestri.





Appunti

Aminet 27 si conferma come sempre una miniera inesauribile, continuando quindi la tradizione dell'assoluta validità del materiale shareware per Amiga, una caratteristica che da sempre eleva la nostra piattaforma al di sopra di qualunque altra. Tra gli archivi da noi segnalati emerge PPT e l'intera area grafica.

Vinti e vincitori

AmyResource si aggiudica il confronto per quanto riguarda l'organizzazione del disco e soprattutto per il fatto di contenere programmi eseguibili o immediatamente installabili. Aminet 27 prevale, invece, per l'offerta di KungFu e per la quantità degli archivi, ma attenzione, questo giudizio non vuole assolutamente disquisire sulla loro qualità, come sempre elevata. Vi invitiamo quindi ad acquistare entrambe le compilation, ricordandovi che il vincitore finale è come sempre AMIGA!

Una buona idea si trasforma in un interessante programma di grafica, che senza troppe pretese si rivela utilissimo per il design delle pagine HTML

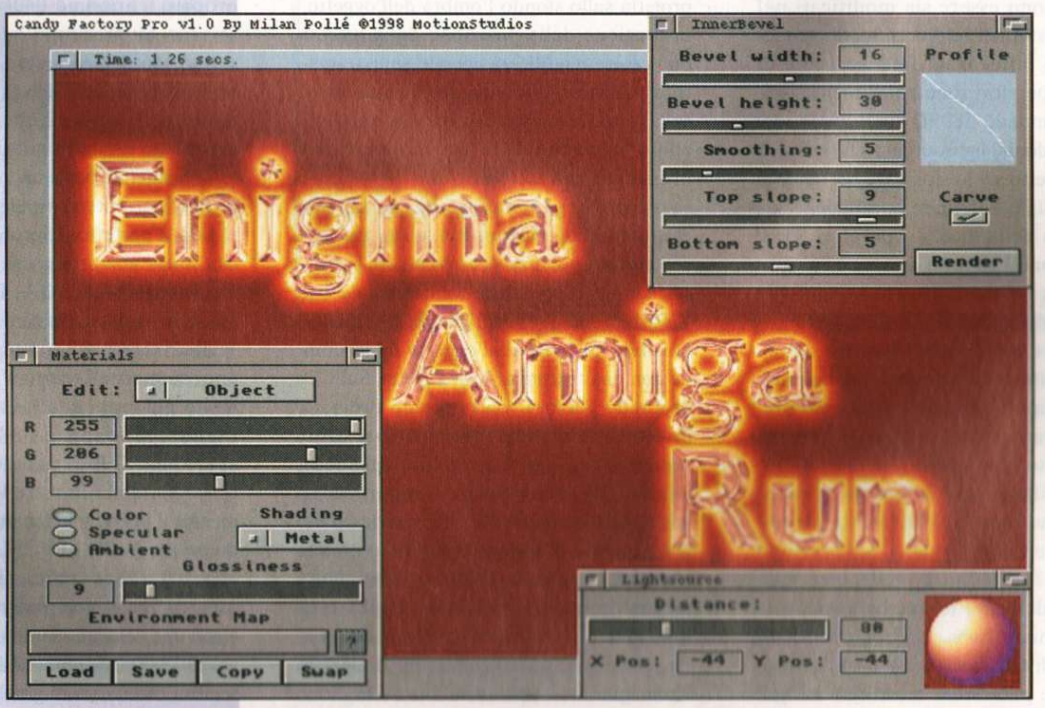
Candy Factory Pro (68k/PowerPC)

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

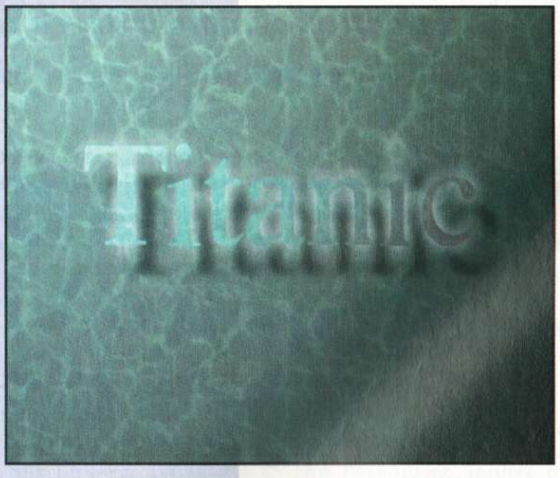
Apparso in versione demo su Aminet qualche mese fa, Candy Factory in versione Pro è stato presentato per la prima volta a Colonia come prodotto commerciale. Da quando abbiamo potuto apprezzarne la prima demo, il programma è cresciuto notevolmente, diventando a sorpresa il prodotto molto valido che andiamo ad analizzare. Candy Factory Pro va inquadrato come programma di grafica, pur essendo né un software di disegno pittorico, né di fotoritocco e di elaborazione di immagini, né tantomeno un programma di grafica 3D. In effetti prende alcuni elementi dai vari generi di software di grafica per realizzare logo, scritte e vari effetti video. Candy Factory può essere un valido aiuto in diversi campi, dal DTP, al DTV, o anche per la semplice creazione di loghi e scritte per i più disparati motivi. Possiamo dire senza ombra di dubbio però che il campo in cui si rivela più utile è la progettazione ed il disegno di pagine HTML, in cui la presenza di loghi e scritte è un elemento principale.

Come funziona?

Per chi è abituato ad usare Photoshop (ma anche TVPaint, ImageFX e simili), il concetto di layer non è aconosciuto. In questi programmi infatti si disegna agendo su più livelli, ogni parte dell'immagine che si va a creare può essere delimitata, spostata ed elaborata singolarmente. Candy Factory Pro riprende in maniera più semplice il concetto del layer, limitando il numero dei livelli a due, uno per lo sfondo ed uno per la scritta. Agendo come fa Photoshop, Candy Factory Pro è in grado di generare effetti semplicemente dalla posizione o la distanza di un piano rispetto all'altro. Così una scritta, presente sul livello superiore, potrà ad esempio proiettare su quello inferiore (il background) un'ombra, tenendo conto dei diversi parametri impostabili dall'utente. In particolare è possibile agire sulla sorgente di luce che influenzerà sia l'oggetto sia lo sfondo, il che ovviamente determinerà la distanza dell'ombra, la sua intesità etc. Ma CFP non è fatto solo per far proiettare ombre da una scritta, gli effetti applicabili sono numerosi e tutti visivamente gradevoli, e soprattutto sono tutti in tempo reale, il che consente di avere subito il feedback di come l'immagine finale risulterà. Innanzitutto l'oggetto può essere sia una scritta che il programma può generare partendo da font vettoriali con antialias che possono essere ingranditi, ruotati e spostati, sia partendo da immagini in toni di grigio, in cui il colore 0 sarà trasparente. La seconda soluzione è particolarmente consigliata per agire su loghi e clipart allo stato grezzo sui quali poi si potranno applicare gli effetti. Una volta definito il layer superio-



Questa immagine ha richiesto 1.26 secondi di calcolo alla risoluzione di 640x400.



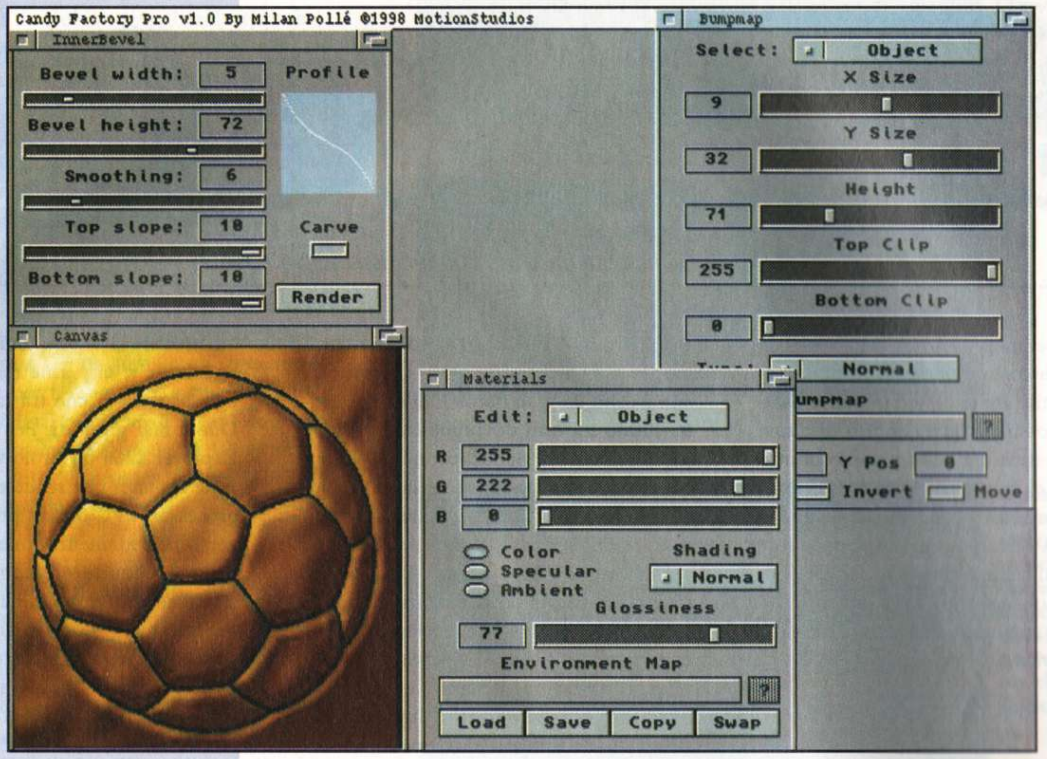
Ecco cosa abbiamo realizzato con pochi colpi di mouse e meno di 5 minuti.

Texture metallica di sfondo, glow e bump mapping in azione.

re (che nel programma viene definito "object"), è possibile effettuare le operazioni di abbellimento, tramite alcuni operatori. Innanzitutto sia lo sfondo sia l'oggetto possono essere sia modificati nel colore, sia sfumati in diversi modi, venendo sempre influenzati dalla sorgente di luce. Gli operatori sono palesemente ispirati sia al mondo del 3D sia a quello del 2D, partendo dal lighsourcing, che influenza sia l'oggetto sia lo sfondo, e sul quale si può agire sia per definire la posizione, sia la distanza della luce. L'operatore glow crea un alone luminoso attorno all'oggetto, e può essere modificato in ogni sua parte, colore, grandezza, intensità e diffusione. Inner bevel invece fornisce all'oggetto un look tridimensionale, per elimiare ad esempio la piattezza delle scritte. L'oggetto reso tridimensionale si comporterà rispetto alla luce in maniera molto realistica, riflettendola in base sia al valore di riflessione impostato dall'utente, sia alla posizione ed alla distanza. La funzione bumpmap è abbastanza simile, crea sulla superficie dell'oggetto una bumpmap per renderla meno liscia. La bumpmap può essere sia di tipo frattale sia di turbolenza, sia mista, e può essere modificata in ogni sua parte con gli appositi slide, che permettono di modificare l'altezza, i limiti ed anche lo smoothing del bump. Dropshadow, come suggerisce il nome, proietta sullo sfondo l'ombra dell'oggetto, in funzione della posizione della luce, e può essere modificata agendo sui parametri di distanza, intensità, sfocatura e colore. E' interessante notare che tutti gli effetti influenzati dalla luce si comportano in maniera molto realistica e verosimile, segno del grande lavoro di calcoli che effettua Candy Factory Pro, e che giustifica l'elevata potenza del processore richiesta. Un altro operatore fondamentale è il texturemap. Tramite questa opzione è possibile mappare sia l'oggetto sia lo sfondo con una texture a nostra scelta. Sul CD di Candy Factory sono presenti ordinate in diverse directory centinaia di texture pronte all'uso, a dire il vero tutte di buona qualità. E' però possibile importare le vostre texture preferite, CFP riconosce un gran numero di formati sia a 8 che 24 bit. Una volta applicati gli effetti voluti, l'immagine potrà essere salvata negli stessi formati, e qualora se ne scegliesse uno a 8 bit (come il gif o l'iff) è possibile ditherare l'immagine, con ottimi risultati visivi.

Pregi e difetti

L'aspetto che ci ha più colpito di Candy Factory Pro è l'incredibile semplicità di utilizzo. Una volta presa confidenza con i comandi e gli effetti, si possono creare dei piccoli capolavori in tempi brevissimi (nell'ordine dei minuti). CFP sembra proprio il tool definitivo per chi si diletta a disegnare loghi per le home page, vista la velocità e la qualità finale, infatti la prima cosa che ho fatto dopo aver provato CFP è stata aggiornare la mia piccola home page con qualche loghetto creato all'istante. Anche nel campo del DTP può essere un validissimo aiuto, ed anche chi si occupa di desktop video potrebbe trovare una interessante fonte di scritte, visto che è possibile lasciare il fondo nero con il colore 0 e bucare tramite un genlock l'immagine. Non è però esente da difetti. Il primo è che purtroppo lavora con un numero troppo limitato di layer. Non dico che una gestione dei livelli alla Phoshop sarebbe stata necessaria, ma almeno la possibilità di inserire in un secondo momento nuove scritte sulle quali applicare colori ed effetti diversi sarebbe stata benvenuta. In realtà è possibile farlo con un piccolo trucchetto: salvare l'immagine, e crearne una nuova impostando come background non sfumato l'immagine precedente, aggiungendo un nuovo oggetto. Questo processo è però alla lunga scomodo e noioso. Il secondo tasto dolente è la velocità. Candy Factory Pro sfrutta dei moduli PowerPC, per cui sul nostro 603 a 240 Mhz i calcoli sono stati veloci, in alcuni casi quasi istantanei. Provando a disattivare il PPC però la lentezza (nonostante un non proprio lentissimo 040@25) ha regnato sovrana. Su processori inferiori allo 060 ci si può scordare di avere un rendering in tempo reale, e si dovranno disattivare molte delle opzioni che consentono un immediato riscontro visivo del lavoro finale. Ovviamente basta un qualsiasi processore PPC per potersi avvalere di un preview rapido e perfetto. Il problema della velocità, anche con processore PPC, si ha utilizzando macchine AGA. Poiché lavora in chunky ed utilizza la famigerata WritePixelArray8, Candy Factory Pro è enormemente lento su schermi AGA, molto più lento di altre applicazioni OS-friendly su schermi a 8 bit come quello aperto da CFP. Il paradosso è vedere il ridisegno delle finestre lento e scattoso, mentre il preview in tempo reale schizza su macchine AGA+PPC. Utilizzando una qualsiasi scheda grafica, si potranno utilizzare schermi a 24bit pienamente supportati, e con una velocità sicuramente superiore ai vecchi AGA. Sempre utilizzando l'AGA, sembra esserci un bug nella gestione della



Ecco come può diventare una semplice clipart con bumpmapping e lightsourcing.

memoria. Apparentemente Candy Factory non flusha la memoria chip lavorando su immagini più grosse (tipo 640 per 480), così dopo pochi minuti ci si ritrova con la memoria grafica azzerata, e nessuna possibilità di recupero (può essere utile chiudere altri schermi aperti per guadgnare un po' di memoria, salvare e non perdere il lavoro).

Ma probabilmente questi difetti sono dovuti alla giovinezza del programma, che è ancora alla versione 1.0 e che sembra essere stato preparato in fretta e furia in tempo per Colonia, nella confezione è infatti presente un dischetto di installazione con una patch, preparata evidentemente poco prima e che non si è fatto in tempo ad inserire sul CD. Sia all'AGA, sia alla versione "giovane", è imputabile anche un altro problema: l'instabilità. Mentre su scheda grafica Candy Factory sembra abbastanza stabile (non del tutto però, ogni tanto si cade in misteriosi blocchi), su AGA l'instabilità regna sovrana. Sarà che tra AmyWarp e FastBlit il sistema utilizzato non era proprio "pulito", ma sinceramente dubito che l'instabilità sia dipendente da questi due programmi, visto che ho provato a toglierli senza ricavarne particolari benefici, inoltre non oso pensare alla lentezza di CFP senza queste due piccole ma utili patch! Per finire, si avverte notevolmente la mancanza di una funzione di animazione, ma l'autore, incontrato a Colonia, ci ha assicurato che è nella lista delle cose da includere nelle prossime versioni.

About

Nome prodotto:

Candy Factory Pro

Produttore:
Motion Studios
e-mail: MotionStudios@mail.netwave.de
Web: www.titancomputer.de/motionstudios

Config.Minima:
Amiga AGA con 68030, FPU, Hard disk e 16mb di ram

A favore:
Semplice da utilizzare
Effetti in tempo reale
Supporto PowerPC

Contro:
Eccessivamente lento in assenza di scheda grafica
Instabile
Non permette di salvare animazioni.

Conclusioni

Candy Factory Pro è un piccolo capolavoro. A parte i difetti sicuramente imputabili alla giovinezza, una volta presa la mano si è rivelato potente, veloce ed anche molto divertente da usare. La semplicità d'uso e la potenza lo rendono utilissimo in molti campi.

Se avete un PPC (e scheda grafica) e vi interessate di grafica, è un acquisto quasi obbligato. Sul CD sono presenti inoltre le versioni dimostrative di ArtStudioPro, ElasticDreams e Fantastic Dreams, tutti e tre in versione sia 68k sia PowerPC.

Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Mese, un po' atipico quello appena trascorso, visto che si sono susseguiti annunci decisamente esaltanti di prossime conversioni o di nuovi titoli, sono usciti un buon numero di ottimi giochi (di cui parliamo nelle recensioni) ma si sono visti pochissimi demo nuovi. Mah, vorrà dire che il mese prossimo ne sarò letteralmente sommerso, per ora consoliamoci con la mega-lista di tutte le prossime uscite annunciate per i primi mesi del 1999 suddivise per software house.

Click BOOM

Partiamo doverosamente con quella che è senza dubbio la software house più grande ed importante del panorama Amiga. Gli amici canadesi della Click BOOM hanno in serbo moltissime novità per l'anno appena cominciato visto che dovrebbe essere già disponibile la versione definitiva di **Napalm**, lo stupendo strategico in tempo reale che stiamo aspettando ormai da alcuni mesi. Nei primi mesi di quest'anno potremo anche giocare finalmente a **Traumazero**, l'incredibile shoot'em up che Simone e soci sono riusciti ad affidare alle capaci mani della software house canadese. Poco più in là dovrebbe essere disponibile una nuova grande conversione da PC, si tratta di **Z** di cui si parlava da parecchio tempo visto che sono stati proprio i Bitmap Brothers ad affidare alla Click BOOM la conversione del loro ultimo grande titolo, aspettatevi faville. Ultimo, in termini di uscita sul mercato deovrebbe essere **Safecracker**, un'avventura grafica in stile Myst prodotta dagli stessi Click BOOM e già disponibile su PC e MAC che ha riscosso già un notevole successo e che introdurrà per la prima volta su Amiga il Qicktime VR. Tutti questi giochi vedranno la luce solo su CD ed in versione 68k, visto che pare che la Click BOOM non sia interessata, al momento, al florido mercato PPC.

Titan Computer

Sicuramente seconda in ordine di importanza è la Titan, casa produttrice di ottimi giochi (come The shadow of the third moon) e programmi, che a Colonia ha annunciato un gran numero di nuove uscite. Primo tra tutti dovrebbe essere **Claws of the Devil** il primo clone di Tomb Raider per Amiga che, sebbene in versione 68k non si nulla di esaltante in termini di velocità, promette faville nella versione specifica per PPC e schede Parmedia 2 visto che, utilizzando la potenza di calcolo dei processori RISC e l'accelerazione 3D delle schede BVision e Cybervision PPC, è un vero spettacolo per gli occhi. Sarà oltretutto il primo gioco a supportare il Warp 3D di Haage&Partner che sfrutta ottimamente le risorse grafiche dei chip 3D Virge e Parmedia 2. Altro colpaccio della Titan è l'annuncio della conversione su Amiga 68k (040 minimo) e PPC di **The Settlers 2** seguito dell'omonimo titolo uscito nel lontano 1993 solo per Amiga e che aveva appassionato decine di migliaia di giocatori grazie ad una struttura bellico-gestionale, innovativa e divertentissima. Questo nuovo gioco, diretta conversione da PC, introduce notevolissimi miglioramenti sia dal lato grafico/sonoro che nella giocabilità e sarà sicuramente imperdibile per tutti gli appassionati del primo capitolo. Mi stava sfuggendo **Evil's Doom Special Edition** che dovrebbe essere ormai già disponibile. Questa bella riedizione su CD dell'ottimo RPG uscito lo scorso anno introduce alcune migliorie come filmati e commento parlato, una recensione al più presto. Ultimo, per il momento, è **The Shadow of the Third Moon 2**, sequel dell'incredibile gioco degli italianissimi Black Blade che questa volta sarà solo su PPC.

Vulcan Software

Sta rapidamente perdendo il proprio trono nel mercato Amiga la software house di Paul Carrington che, a causa di scelte commerciali alquanto opinabili, sta progressivamente abbandonando lo sviluppo su Amiga Classic. Ci sono ancora alcuni titoli in preparazione a partire da **Wasted Dreams**, l'epica avventura spaziale di cui abbiamo parlato anche il mese scorso e che sarà disponibile a breve su CD per Amiga 68k. Subito dopo dovremmo trovare il **World Editor** per Genetic Species, che ci permetterà di modificare ogni aspetto di uno tra i migliori cloni di Doom mai prodotti. Per ultimo abbiamo **Explorer 2260** un titolo sulla falsariga di Elite/Frontier che sfrutterà la potenza dei processori PPC oltre a presentare un universo perfettamente simulato in cui viaggiare, combattere e commerciare. Sarà sicuramente il titolo di punta della Vulcan per questo 1999. Paul Carrington ha voluto anche sottolineare, in un recente comunicato, come la Vulcan sia sempre disponibile a pubblicare progetti per Amiga di team esterni anche se sta progressivamente riducendo lo sviluppo di titoli in house.

Digital Images

Balzato improvvisamente alla ribalta, questo promettentissimo gruppo di programmatori ha saputo inanellare uno dietro l'altro dei veri colpacci. Partiamo dal loro titolo d'esordio che, paradossalmente sarà il meno interessante, si tratta di **Space Station 3000** un simulatore spaziale che si pone come incrocio tra Elite e Wing Commander, graficamente discreto dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste righe. I veri colpacci cominciano da ora visto che tra breve tutti i possessori di schede PPC (possibilmente unite a scheda video) potranno godersi l'incredibile conversione di **Wipeout 2097** uno tra i migliori arcade dello scorso anno che ha letteralmente spopolato su PC e Playstation e che tra breve atterrerà sui nostri Amiga. Per chi non lo conoscesse, questo gioco della Psygnosis è basato su furibonde corse di futuristiche navicelle in percorsi in 3D texture mapping ricchi di effetti speciali e di bonus, imperdibile. Altro vero colpaccio è l'annunciata negoziazione con gli Id Software per la conversione di **Quake 2** sempre e solo su Amiga PPC. Vedremo come andrà a finire anche se, i Digital Images, da noi contattati, si sono detti sicuri del successo.

Islona Entertainment

Altro colosso della produzione ludica per Amiga è la Epic Marketing con la sua

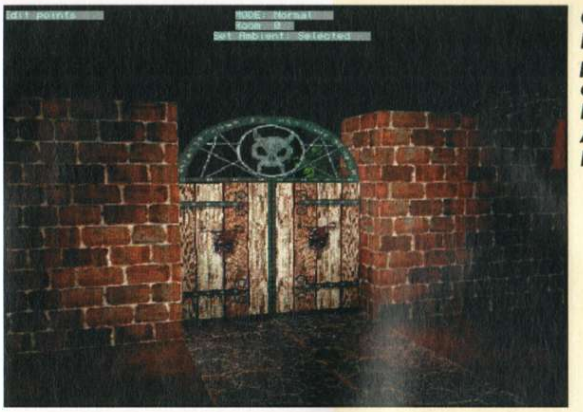
sezione dedicata ai videogiochi. L'eclettica casa inglese si appresta a pubblicare nei prossimi mesi un buon numero di titoli di alta qualità. Partiamo da **Starfighter** un simulatore spaziale che atterrerà sui nostri monitor molto presto. Passiamo poi al quinto (mi pare) capitolo di Gloom questa volta chiamato **Zombie Massacre**, purtroppo la realizzazione è ancora una volta, della Alpha Software quindi non si prospettano grandi cose per questo titolo che però dovrebbe presentare su CD vari spezzoni filmati oltre che musiche da CD, vedremo. A breve termine dovrebbe vedere la luce anche il capolavoro di Paolo Cattani, quel **Virtual GP** di cui da mesi seguiamo lo sviluppo. Ultimo, per il momento, è **Bubble Heroes** un ottimo clone di Puzzle Bubble di cui abbiamo parlato anche lo scorso mese. Oltre a ciò Islona distribuisce anche i titoli della tedesca APC&TCP in Inghilterra e altre nazioni.

Crystal Software

Questa giovane e promettente software house sta portando avanti alcuni progetti veramente interessanti ed innovativi, come l'ottimo **Gilbert Goodmate and the mushrooms of Phungoria** bellissima avventura grafica che riprende lo stile grafico di Monkey Island 3 e si prospetta come uno dei migliori titoli del genere su Amiga. La Crystal sta comunque lavorando anche su **Tank Goblins** sparatutto in 3D che ci vedrà ai comandi di un pesante carro armato sulla superficie di un pianeta alieno e su **Dark Millenia** un interessante avventura con elementi strategici con supporto per il PPC. Altri titoli arriveranno a breve, per ora accontentiamoci dei primi tre che saranno pronti entro la prima metà del 1999.

Alive Mediasoft

La "cugina" della Crystal pare molto indaffarata nella re-release di ottimi titoli per Amiga, visto che oltre a Putty Squad e Labyrinth of Time recensiti il primo in questo numero e l'altro nello scorso ha in catalogo moltissime altre "vecchie glorie" amighiste. Oltretutto sta anche riproponendo titoli della NEO, software house tedesca i cui prodotti erano raramente usciti dalla germania. Vedremo presto **Cedric** un coloratissimo platform nel classico stile arcade/adventure, **Whales Voyage 2** un simulatore spaziale su CD con sezioni di esplorazione in 3D soggettivo, oltre a tutti i giochi dell'italianissima Lightshock software quali l'introvabile **Viper 009** ottimo gioco di corse di moto futuristiche e l'ottimo **Fightin'Spirit** uno tra i migliori picchiaduro per Amiga. Anche i giochi nuovi non si fanno attendere visto che **Samba World Cup** è già disponibile da alcune settimane e farà sicuramente la felicità di tutti gli amanti delle simulazioni calcistiche. Dovrebbe essere disponibile anche **Haunted** un'ottima avventura in FMV su ben 2 CD. Nuovi titoli stanno per essere annunciati a breve, forse già il prossimo mese potremo comunicarvi una lista aggiornata.



Claws of the Devil, il primo clone di Tomb Raider su Amiga PPC...

Operation Counter-strike, ottimo clone di Command& Conquer presto sui nostri monitor dalla Sadeness...

Tank Goblins, bizzarro sparatutto in soggettiva della Crystal Software.

The Golem, riusciremo finalmente a giocare a questo attesissimo titolo?

Z, The Bitmap Brothers, bisogna aggiungere altro?

Lambda è sempre più spettacolare chissà quando potremo giocarci...

Sadeness Software

Anche la software house di onEscapee e Foundation si presenta all'appuntamento con il nuovo anno con un buon carniere di titoli. Il primo è l'ormai pluri-rimandato **Forgotten Forever** uno dei tanti giochi sullo stile di Command&Conquer, che presenta una bella grafica e notevoli caratteristiche tecniche. Subito dopo dovrebbe uscire **Dafel: Bloodline** primo capitolo di una serie di avventure grafiche di cui comunque si e visto ancora molto poco. Ultimo della lista è, per il momento, **Operation Counterstrike** che, curiosamente, appartiene allo stesso filone di Forgotten Forever entrando quindi in diretta concorrenza con il suddetto titolo. Dalla sua O. C. avrà ottima grafica sia in game che nelle sequenze animate renderizzate.

APC&TCP

Questo vero e proprio colosso teutonico presenta un insieme di titoli assolutamente spettacolare. Molte sono le vecchie conoscenze anche se con il passare del tempo tutti questi progetti si sono evoluti in maniera molto positiva. I primi a vedere la luce saranno **Pulsator** uno shoot'em up a scorrimento orizzontale di cui abbiamo già parlato qualche mese fa, **Testament 2** seguito del discreto clone di Gloom uscito lo scorso anno, non sono previste grossissime migliorie sarà adatto a tutti coloro che ancora usano A1200 inespansi. In seguito vedranno la luce **Phoenix** ennesimo simulatore di commercio e di guerra ambientato nello spazio che si preannuncia come il miglior titolo della APC&TCP vista la qualità dell'engine 3D utilizzato e le moltissime innovazioni introdotte rispetto alla concorrenza, **Skimmers** uno strategico molto strano, **Adventure Shop**, **Westerados** e **Seaside** di cui, oltre alle specifiche tecniche, non si conosce altro, la data di uscita, in quest'ultimo caso, è a '99 inoltrato. In questi giorni è uscito anche **Marbelous 2** seguito dell'omonimo rompicapo che sinceramente non ci aveva mai impressionato più di tanto. La recensione nel prossimo numero.

Blittersoft

Questo importante distributore di software ed hardware inglese ha da poco deciso di entrare nel mercato dei videogiochi. Le sue prossime uscite saranno rappresentate principalmente dai titoli dei Digital Images di cui abbiamo parlato sopra e da progetti di altri team di sviluppo esterni. Tra questi segnaliamo **Fubar** un ulteriore strategico in tempo reale che andrà ad insidiare Napalm e gli altri titoli del genere in uscita. Anche la Blittersoft è alla ricerca di progetti da pubblicare, quindi l'invito è di visitare il loro sito (www.blittersoft.com) ed eventualmente conttattarli se cerchiamo un publisher per il nostro gioco.

Verkosoft

La neonata software house tedesca, dopo aver pubblicato titoli non certo memorabili come Wheels of Fire, riparte alla carica con un paio di nuovi giochi annunciati per i primi mesi dell'anno. Primo tra tutti **Moonbases**, un interessante clone di Sim City ambientato nello spazio, che non ci ha certo colpito per particolari qualità grafiche, ma promette comunque bene. Altro titolo in preparazione è **Mad Locs** di cui sinceramente non conosciamo altro che il titolo. Visto il gran numero di progetti pubblicati non è impossibile pensare che nei prossimi mesi verranno annunciati molti altri titoli, periamo che la qualità generale cresca visto che fin'ora siamo stati su livelli shareware.

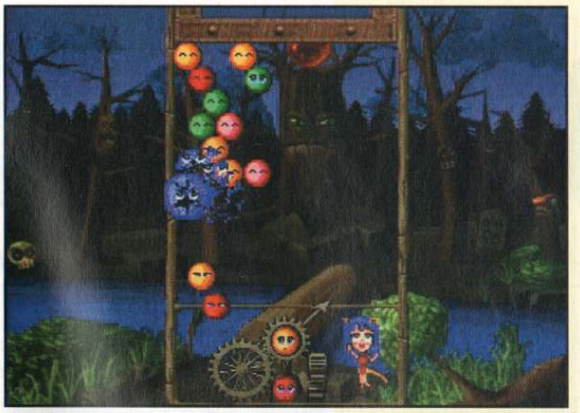
Power Computing

Un solo titolo per la casa di Tony Ianiri (un uomo, un mito!) anche se è atteso ormai da molti mesi e si prospetta come uno tra i più interessanti della stagione. Sto ovviamente parlando di **The Golem** il promettente gioco degli Underground Software che, su ben 2 CD, spanderà grafica da urlo e sonoro digitale grazie all'XFL (formato multimediale inventato dagli stessi Underground). L'uscita dovrebbe essere a brevissima scadenza, speriamo che non ci siano ulteriori ritardi...

Darkage Software

Arriviamo decisamente in Italia parlando della software house capitanata da Paolo D'Urso che, negli ultimi tempi, sta facendo decisamente parlare di sé grazie ai programmi prodotti e, soprattutto, grazie ai titoli annunciati che hanno stupito più d'uno. Principalmente l'attività della Darkage si divide in tre tronconi: crazione di programmi applicativi, come Extreme presentato a P. A.98, sviluppo di demo e mags per la scena e produzione di videogiochi commerciali. Noi ci soffermeremo su quest'ultimo aspetto segnalando due tra i giochi di prossima commercializzazione. Il primo è **Alive** un classico shoot'em up 2D che punterà tutto sulla frenesia e la giocabilità pura, l'uscita è prevista a breve

scadenza. Il secondo è l'incredibile **Tales of Heaven**, il primo vero platform in 3D texture mapping per Amiga, che fa sfoggio di un'incredibile motore tridimensionale che garantisce velocità e giocabilità anche su 030. Attendiamo una nuova demo di entrambi i prodotti per presentarvi una preview più approfondita.



Bubble Heroes è uno tra i più interessanti prodotti italiani degli ultimi mesi.

Hurricane Studios

Proprio questo mese recensiamo il loro titolo d'esordio e presentiamo una lunghissima intervista a questi intraprendenti ragazzi ma i loro progetti non terminano certo con ETW, anzi! A breve vedranno la luce: **Escape Towards the Unknown**, una bella avventura grafica che sfrutterà pesantemente gli Amiga hi-end con una grafica in alta risoluzione da cartoon e moltissimi tocchi di classe; **Virtuall Ball Fighters** ennesimo gioco consoloso, che riprende lo stile dei vari puzzle game per console, anche in questo caso grafica, sonoro e giocabilità saranno su livelli altissimi. V. B. F. oltretutto è una conversione da PC di un titolo degli **XTeam Software Solutions**, questo team ha recentemente annunciato l'intenzione di convertire su Amiga tutto il suo catalogo di titoli, bisogna però votare per far conoscere agli Xteam quanti effettivamente sono interessati al progetto. Consultate l'indirizzo: www.geocities.com/SiliconValley/Garage/5194 e votate!

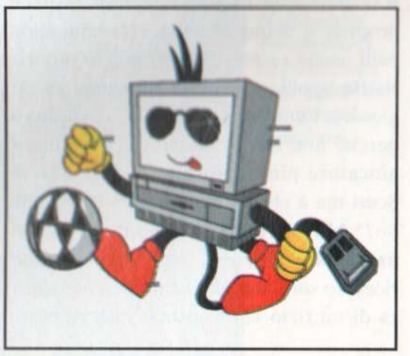
Wipeout 2097 un grande classico presto su Amiga PPC.

Vari

Concludiamo il nostro viaggio tra il software in arrivo sui nostri Amiga segnalando anche tutti quei progetti che, per ora, non hanno un publisher oppure appartengono a software house che hanno solo un titolo in catalogo. I primi della lista sono sicuramente **Enforce**, l'ottimo clone di Quake che al momento prosegue il proprio sviluppo senza particolari intoppi in attesa di trovare un distributore, e **Lambda** il simulatore spaziale sulla falsariga di Wing Commander 3 che in questi ultimi giorni ha un po' rallentato lo sviluppo, resta comunque l'impegno al completamento quanto prima. Altro titolo particolarmente atteso è **Tales of Tamar**, l'RPG via Internet di cui abbiamo già parlato lo scorso numero e che, tra poco tempo, dovrebbe raggiungere i nostri computer. Anche **In Shadow of Time**, l'ottima avventura grafica degli Shadow Elks è ancora alla ricerca di un publisher, ma vista la sua caratura, penso che prestissimo ne troverà uno. Gradito ritorno degli Oxyron e della New Generation Software che, dopo l'annuncio di Trapped 3 (chiamato FratzenGeballer) e il rilascio di un primo demo, erano spariti. Ora fortunatamente sono tornati tra noi annunciando l'uscita di **Face Attack** che non sarà altro che la versione finale per il mercato extra-tedesco di Trapped 3, dovrebbe essere disponibile già da alcune settimane solo su CD. Segnaliamo anche **Combat Remix** un picchiaduro italiano che doveva essere presentato a Pianeta Amiga 98 e di cui si sa ancora poco, l'uscita è comunque stata fissata a brevissima scadenza. Per ultimo segnalo che i The Real Ologram (autori di Olo Fight) presto annunceranno il loro prossimo titolo così come i Traumazero che, dopo aver completato in questi giorni il loro attesissimo titolo d'esordio, stanno già lavorando ad un nuovo progetto top secret...

Conclusioni

Non ho sinceramente avuto la voglia di contare tutti i titoli che sono annunciati in queste pagine, ma penso siano ben oltre la cinquantina. Ciò non può che farci molto piacere visto che è un grande sintomo di vitalità del mercato Amiga. Come nota conclusiva vorrei segnalare che questa lista non è assolutamente omnicomprensiva visto che sono stati volutamente accantonati molti titoli dallo sviluppo ancora incerto o i prodotti shareware, altrimenti non sarebbe bastato lo spazio!



Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Mese ricco questo di gennaio. L'anno nuovo non potrebbe iniziare sotto migliori auspici visto l'incredibile resoconto di tutte le prossime uscite che trovate sulle pagine delle anticipazioni e soprattutto visto il buon numero di nuovi giochi che abbiamo in prova questo mese. Il fatto più confortante è la loro qualità, decisamente elevata in tutti i casi, che segnala un'innalzamento medio della qualità delle ultime produzioni per Amiga. In attesa dei titoli PPC-only che cominceranno a fioccare nei prossimi mesi, e che quindi faranno impennare ancora di più la qualità realizzativa, tuffiamoci nella prova degli ottimi titoli del mese.

Eat The Whistle 1.1

Finalmente ci sono riusciti! Gli amici degli Hurricane Studios hanno portato a termine il loro primo e più demenziale progetto, il più atteso probabilmente, da quando a Pianeta Amiga 97 questi baldi ragazzi presentarono le prime immagini di questo gioco. Per festeggiare l'evento abbiamo scomodato uno tra i più conosciuti campioni del calcio italiano che ci darà le sue impressioni su questo titolo. "Bonasera a tutti gli amici di Enigma ma soprattutto alle amiche dal vostro Fabbrizio Ravanelli! Un saluto particolarmente affettuoso ad una donna che tutto il mondo ci invidia, un'artista che ama prendere i ruoli di petto, Susy Capezzolo che so che ora si è trasferita lì da voi in redazione. " No, guardi Ravanelli, Susy non è quì, non cominci a perdersi con le solite storie, l'abbiamo chiamata per darci un parere tecnico nella recensione di questo nuovo gioco del calcio. "Vabbene... A Ravanelli questo gioco del calcio piace proprio, si manovra bene, gli omini sono belli anche se non capisco perché non ci sia Ravanelli, e ci sono tanti campi su cui giocare, l'unica cosa che non ha capito è perché non hanno messo in copertina il giocatore più importante del mondo. " Scusi ma a chi si riferisce? "A Ravanelli, no?" Ma alla Epic ci hanno detto che lei ha rifiutato! "Ma và... Negli ultimi mesi ho ricevuto solo una telefonata dell'inghilterra di un tizio che continuava a ripetere "would you like to be the testimonial of ETW?", Ravanelli, da grande conoscitore dell'inglese subito ha risposto gentilmente "Ravanelli no Midelsbroug" ma visto che questo giornalista porco bastardo non la smetteva gli ho detto che poteva andare a.. " No Ravanelli, si trattenga, abbiamo capito. Torniamo a noi cosa ne pensa di ETW. "Beh, come dicevo prima a Ravanelli piace, c'é solo un difetto bastardo porco, non capisco cosa ci facciano quegli omini che tentano di fregarmi la palla!" Ma... Ravanelli, nel calcio ci sono due squadre! "Ma che 'sta a dì! Quando Ravanelli gioca è sempre solo!" Va bene, lei è anche bravo, ma non le pare di esagerare? "No è che proprio non c'é nessuno, quando entra Ravanelli in campo si sente questa puzza bastarda porca e tutti scappano. " Non sarà perché sono mesi che non si lava? "Che c'entra? L'omo ha da puzzà questo se sà. E poi io non ho tempo, anzi devo scappare che c'ho l'allenamento. " Grazie Ravanelli, è stato come sempre molto utile! Ho capito anche questa volta tocca fare tutto da solo. Vabbuò cominciamo che sento le banderillas di Michele minacciosamente puntate sul deretano... Il gioco degli Hurricane è disponibile in due versioni, una su floppy e una su CD, sono praticamente identiche solo che la seconda presenta, per la prima volta su Amiga, il commento parlato. Andiamo comunque con ordine e parliamo della presentazione. Oltre alle solite schermate ad aprire il gioco c'é anche una piccola animazioncina che cambia ogni volta e che già ci introduce allo stile demenziale del gioco. Subito dopo arriva lo schermo delle opzioni (localizzato in diverse lingue tra cui ovviamente l'italiano), dove potremo configurare alcuni aspetti del gioco (risoluzione grafica, commento parlato, musica, sonoro), caricare o salvare partite e campionati e scegliere i vari tipi di competizione tra cui segnaliamo i campionati (ovviamente è presente anche il mondiale appena concluso) le partite singole e la modalità arcade. I primi tipi di competizione sono nel classico stile SWOS, con decine di squadre tra cui scegliere (purtroppo i nomi non sono reali, ma è presente su Aminet un'utility per convertire quelli di SWOS) e i canonici campi di gioco (anche se sono presenti decine di situazioni atmosferiche diverse che condizionano il comportamento di palla e giocatori) oltre ovviamente alle regole del calcio internazionale. L'aspetto più divertente di ETW è comunque rappresentato dalle sfide arcade che riprendendo lo stile di grandi classici come Speedball 2, presentano squadre totalmente fuori di cranio (tipo i Simpson e gli A-Team) che si affrontano in un'arena vera e propria dove valgono sponde e scorrettezze più assurde aiutati oltretutto dai bonus (come il cannone e la colla) che compaiono in mezzo all'area di gioco. Parlando di uno tra gli aspetti più importanti di un gioco di calcio bisogna dire che ETW è su livelli eccellenti anche se, abituati magari a SWOS, dovremo fare l'abitudine con l'inerzia dei giocatori e con l'innovativo sistema di passaggio e tiro. Il gioco risulta sempre molto frenetico e divertente anche se, ovviamente, bisogna calibrare bene le scelte effettuate con il proprio sistema. Infatti su uno 030 bisogna "accontentarsi" di un canonico 320x256, mentre su processori più evoluti, con magari anche una bella scheda video, si può salire di risoluzione guadagnando anche in fluidità dello scrolling, riuscendo anche a giocare in finestra sul Workbench. Parlando di grafica non si può non sottolineare lo stile minuto ma pulito utilizzato per i piccoli calciatori che sono ben animati e caratterizzati. Anche i menù sono ben disegnati con molte immagini digitalizzate di sfondo. Notevolissimo il numero di campi presenti che conferisce ancora maggiore varietà al gioco. Il lato sonoro è decisamente curato con moltissimi motivetti ad accompagnare i menù oltre ovviamente agli effetti pubblico durante la partita e al telecronista. Purtroppo quest'ultima caratteristica non è particolarmente esaltante e, sebbene le versioni in inglese e tedesco siano più piacevoli da ascoltare di quella italiana (forse perché si capisce poco di quello che dice), molto presto disattiverete questa funzione. Anche gli stessi Hurricane ci hanno detto che questo aspetto è stato uno tra i più difficoltosi da implementare per l'impossibilità di utilizzare i nomi dei giocatori. Terminando l'a-

nalisi parliamo della longevità, molto elevata se siete fans di giochi calcistici, addirittura infinita se vi fate prendere dal modo arcade. L'unico scotto da pagare prima di appassionarsi totalmente sarà apprendere il sistema di controllo a mio avviso meno immediato di quello di SWOS, poi il divertimento è assicurato.

Conclusioni

Titolo decisamente accattivamente questo degli Hurricane, le innovazioni sono tantissime rispetto ai concorrenti e, sebbene alcune di queste avrebbero potuto essere realizzate meglio, non è difficile apprezzarlo dopo un po' di "rodaggio". I bug presenti nella primissima release (già corretti nella seconda stampa della versione CD) che facevano inpallare il gioco appena si finiva una partita sono stati rimossi assieme all'aggiuta di moltissimi piccoli miglioramenti (ecco spiegato il perché dell'1.1 del titolo...). Gli Hurricane contano di continuare ad aggiornare il loro titolo con patch rilasciate su Aminet nei prossimi mesi. Il gioco sfiora l'eccellenza, alcuni difetti purtroppo mi spingono ad attribuire un altrettanto esaltante voto, tutto ciò fa comunque ben sperare per i prossimi lavori di questi ragazzi.

Giudizio: **Molto Buono**

Olo Fight

Anche il secondo titolo di questo mese fa parte della schiera delgi attesi per lunghissimo tempo. Di questo gioco si parla ormai da più di un anno e ormai si è detto più o meno tutto senza nemmeno aver visto il gioco finito. Come tutti saprete O. F. è pubblicato in proprio da Fabrizio Stoduto e la sua The Real Ologram era quindi sacrosanta la curiosità nel vedere il livello qualitativo che avrebbe saputo raggiungere il progetto e il packaging. Sinceramente quando il corriere DHL ha suonato alla porta e mi ha consegnato il pacco sono rimasto stupito, non capita spesso che i giochi arrivino tramite costosi corrieri, solitamente sono le scalcinate poste italiche a doversi sobbarcare l'onere di farci aspettare per mesi un pacco. La sorpresa è stata ancora maggiore aprendo la busta e scoprendo una bella scatola in cartone dal peso sinceramente inquietante! La scatola del gioco (tra l'altro ottimemante realizzata anche sotto l'aspetto estetico) contiene nell'ordine i 10(!) dischetti (o il CD), il manuale con copertina patinata in 3 lingue (tra cui ovviamente l'italiano), tre poster, due adesivi, una cartolina di registrazione e il biglietto da visita della The Real Ologram, pazzesco, era da anni che non vedevo una confezione tanto curata! Passando al gioco vero è proprio bisogna fare un po' di spazio su HD (circa 10Mb) visto che la versione su floppy (da noi provata ma comunque assolutamente identica a quella su CD) necessita di essere preventivamente installata. Ok, dopo i cinque

ETW in modalità arcade, notate la colla ed il tornado, sono due dei bonus raccoglibili.

Un Brasile Argentina un po' rissoso visto gli uomini a terra, che l'arbitro sia un po' cieco?

Necter ed Arghos si fronteggiano in un crudele match in Olo Fight.

Qui sono Tychor e Nubium a randellarsi di brutto su uno splendido fondale spaziale.

minuti abbondanti passati a cambiare dischi sotto la guida dell'ottimo script di installazione siamo pronti a cominciare. Doppio click sull'icona e via! Olo Fight si apre con alcune sequenze animate renderizzare che presentano i lottatori protagonisti del gioco, subito dopo arriva il menù delle opzioni dove potremo scegliere tra le varie modalità di gioco, tra cui lo story mode, il survival mode, il time attack, la single battle e la VS battle. Oltre a ciò possiamo cambiare la modalità sonora (musica o suoni ambiente), la presenza del F. A. M. una routine che adatta la musica alla situazione di combattimento, il livello di difficoltà, il dettaglio grafico e il tempo di ogni scontro. Una volta scelto il tipo di torneo da affrontare ci sarà data la possibilità di scegliere il nostro alter ego digitale da una rosa di ben 10 lottatori. Ognuno di questi ha le proprie caratteristiche sintetizzate nei campi "attacco", "difesa", "resistenza" ed "energia". Subito dopo apparirà la schermata di scelta delle mosse speciali. In O. F., contrariamente al resto della concorrenza, le mosse speciali non sono infinite, ma devono essere scelte a priori ponderando bene lo stile di combattimanto che si vuole tenere. Oltretutto il loro numero è subordinato alle caratteristiche del nostro personaggio. Una volta completati questi preparativi ci troviamo finalmente nel gioco vero e proprio. La prima cosa che stupisce è, senza dubbio, la stupenda grafica dei fondali che presenta più di 3000 colori su schermo oltre ad animazioni e parallasse. Subio dopo arriva lo stupore per le dimensioni dei lottatori, sono altissimi e animati discretamente bene grazie a più di 400 fotogrammi per ognuno. A questo punto può iniziare il combattimento, il sistema di controllo utilizzato è decisamente standard sebbene per le mosse speciali si debba tener premuto e poi muoversi in una delle quattro direzioni cardinali per ottenere la mossa corrispondente. Queste ultime sono spettacolari, con grandi fasci di energia che partono dai nostri lottatori e sono comunque discretamente varie (circa 10 per ogni lottatore) e soprattutto fanno un male cane. Sono presenti anche le prese, come in ogni beat'em up che si rispetti, oltre alla solita serie di calci, pugni e mosse in salto. I lottatori rispondono abbastanza bene ai comandi e rispecchiano fedelmante le caratteristiche elencate nel menù di scelta dei personaggi. Lo stile di gioco non è molto frenetico ma predilige la tecnica alla frenesia di fare tante mosse a caso. Oltretutto questo aspetto è aumentato dal fatto che le collisioni sono il più realistiche possibile, procurando quindi danni maggiori o minori a seconda della parte di corpo colpita. Bisognerà fare quindi un po' di pratica prima di poter sperare di vincere un qualche torneo, la tecnica del premi a raffica e muovi a caso quì non funziona e si rischia di rimediare magre figure. Ad accompagnarci durante le nostre titaniche lotte ci saranno diversi motivetti generalmente di buona qualità, oltre alla solita vagonata di effetti sonori. Discreta l'implementazione dei suoni di sottofondo anche se sinceramente sotto questo aspetto era migliore il vecchio ma sempre valido Shadow Fighter. La giocabilità, come avreta avuto modo di capire è su livelli medio-alti, a causa dello scotto da pagare al sistema di controllo un po' diverso rispetto ad altri titoli e soprattutto alla "tecnicità" degli incontri che prediligono la tattica alla frenesia. Sicuramente non è un titolo che si adatta ai gusti di tutti ma una volta che riusciremo ad entrare nello spirito giusto, si rivelerà in tutto il suo splendore. La longevità dipende strettamente da questo aspetto, se riusciamo a farci prendere (cosa non certo difficile, specialmente se ci piacciono i giochi del genere) è difficile sttaccarci dal monitor visto che ci sono personaggi segreti e mosse speciali da scoprire e che comunque il livello di difficoltà non è basso.

Conclusioni

Olo Fight fortunatamente ha mantenuto le ottime premesse che ne avevano accompagnato la realizzazione. Tecnicamente è incredibile ed è probabilmente il miglior beat'em up per Amiga sotto questo aspetto. La giocabilità è su livelli medi a causa di alcune scelte fatte dai programmatori che comunque si rivelano vincenti a lungo termine grazie ad una maggiore profondità di gioco unita a qualche elemento strategico nella scelta di personaggi e mosse da utilizzare. Ci sentiamo di consigliarvi Olo Fight, è un ottimo gioco che non mancherà di appassionare tutti i fana-

About

Nome prodotto: Eat the Whistle

Produttore:
Hurricane Studios

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237 (dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40)
e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: n.d.

Configurazione minima:
Amiga, HD e almeno 4Mb di Ram.

A favore: Divertente, ben realizzato.

Contro: Alcuni aspetti potevano essere più curati.

Nome prodotto: Max Rally

Produttore:
Fortress

Distributore:
Fortress
63 Thorneycroft Lane
Falling Park
Wolverhampton
West Midlands
England
WV10 0NF
www.allcomm.co.uk/~fortress

Prezzo: n.d.

Configurazione minima:
Amiga 600 con 2Mb di Ram

A favore:
Veloce, divertente e ben realizzato.

Contro:
Non presenta alcuna novità.

Nome prodotto: Olo Fight

Produttore:
The Real Ologram

Distributore:
The Real Ologram
Via Epitaffio, 100
P.co Nuovo Mondo lotto M
80014 Giugliano (NA)
Tel. 081/5514711
www.ologram.com

Prezzo: n.d.

Configurazione minima:
Amiga 1200, HD con 10Mb e 2Mb di Fast.

A favore:
Tecnicamente impressionante.

Contro:
Poteva essere un po' più giocabile.

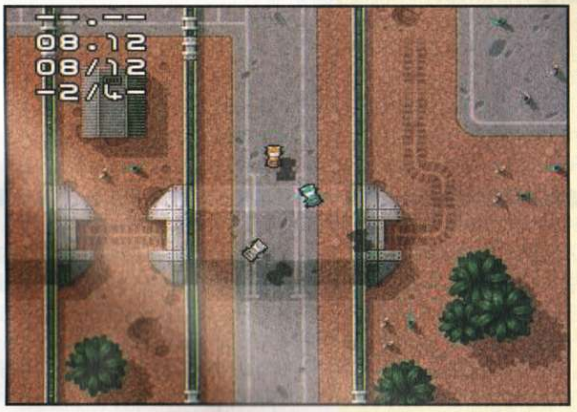
tici del genere.

Giudizio: **Molto Buono**

Max Rally

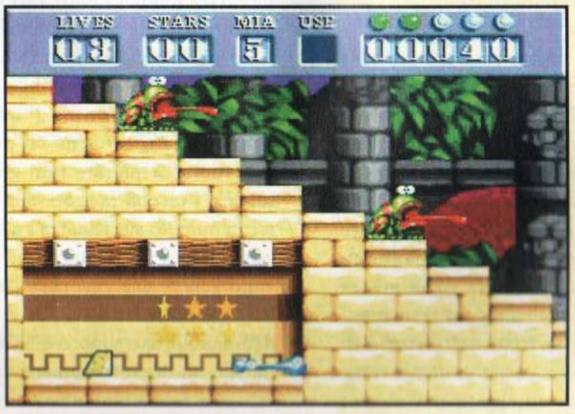
Di questo gioco si parla ormai da moltissimi mesi. I suoi autori hanno ritardato l'uscita per moltissimo tempo, ma finalmente ora è tra le mie mani e possiamo lanciarci alla prova. Sinceramente è da qualche mese che attendo un bel gioco di macchine (voi mi citerete Wheels on Fire e Virtual Karting 2 ma io sottolineo il fatto di volere un gioco bello), e pare che finalmente questa sia la volta buona. Max Rally si presenta in un'astuccio stile CD che contiene i due dischetti del gioco (installabili). La confezione non presenta manuale che è invece contenuto in formato testo nel disco. Questo comunque non ci spaventa visto che non serve certo il manuale in un gioco del genere. Dopo le prime schermate con titoli e crediti vari, appare il menù delle opzioni che ci permetterà di scegliere il tipo di competizione (campionato, time trial o practice) impostare le opzioni, scegliere colore della vettura e nostro alter ego digitale tra una rosa di sei con caratteristiche differenti. L'azione si svolge sempre a volo d'uccello, nel più classico stile di giochi quali Micromachines o All Terrain Racing. Le nostre auto sono decisamente piccole ma ben animate e si muovono su 26 tracciati suddivisi in 4 ambientazioni. Sinceramente il gioco non colpisce inizialmente per nessuna dote particolare, sembra un po' scialbo e mal realizzato. Dopo poco ci si rende però conto di quanto divertente sia giocare da soli contro il computer o, meglio, con qualche amico. La forza di Max Rally sta proprio nella semplicità unita ad una giocabilità esaltante. Notevolissima la possibilità di giocare sino in 4 contemporaneamente con split screen (tramite apposito addattatore parellelo, fornito, che aggiunge 2 porte joystick supplementari) oppure di collegare due Amiga via null-modem che aggiunge una notevolissima dose di divertimento, non vi dico il casino giocando in 4 e soprattutto gli insulti che volano! Graficamente il gioco è molto ben riuscito, con uno stile nitido ma molto accattivante per i fondali, molti i tocchi di classe come il fumo in trasparenza che fuoriesce dal restro delle nostre auto quando sgommiamo o l'ombra proiettata sul terreno che si sposta quando saltiamo. Oltretutto funziona sia su ECS (con almeno 2MB di RAM) che su AGA ed è decisamente fluidissimo e veloce in ogni momento. Il lato sonoro è discretamente curato con una bella musica nel menù e un po' di effetti sonori durante il gioco, nulla di più. La giocabilità, come dicevo prima è elevatissima visto lo stile di gioco super collaudato e la grande varietà di piste che, però nella maggior parte dei casi presentano curve a 90 gradi. Le novità più rilevanti sono il modo battle che contrappone due o più giocatori nel tentativo di spingere gli altri fuori dallo schermo totalizzando così dei punti e nei livelli di

Momento concitato di Max Rally, con la nostra vettura (blu) che cerca di farsi largo tra gli avversari.



Ci sono dei salti veramente notevoli in Max Rally, fortunatamente le nostra auto non sono come la Diane e hanno sospensioni buone.

Putty ha un'espressione un po' stralunata, sarà che sta perdendo un po' di energia a causa del soldatino malefico.



Putty può tranquillamente allungarsi ed appiattirsi, camminare e sferrare pugni.

About

Nome prodotto:
Putty Squad

Produttore:
System 3

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
0023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237 (24h/24)
Fax. 011/9415237 (dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40)

e-mail: solo3@chierinet.it

Prezzo: n.d.

Configurazione minima: Amiga 1200

A favore:
Colorato e divertente.

Contro:
E' pur sempre un platform.

ambientazione cosmica in cui compaiono tappeti mobili e altre amenità da fronteggiare. Non mancano salti e turbo a movimentare l'azione già di per sé frenetica. La longevità è elevata e, se trovate un buon numero di amici con cui giocare, resterete incollati a Max Rally per mesi scannandovi nelle sfide a quattro giocatori.

Conclusioni

Penso di poter assegnare a questo piccolo gioco la palma di clone meglio riuscito di Micromachines 2 (uno tra i migliori giochi di macchinine purtroppo mai uscito su Amiga), di questo titolo ha saputo raccogliere la semplicità e l'immediatezza, unitamente ad una giocabilità elevatissima e ai mitici modi a quattro giocatori. Il voto assegnato è di tutto riguardo e non raggiunge l'eccellenza per pochissimo, un acquisto quasi obbligatorio.

Giudizio: **Molto Buono**

Putty Squad

Concludiamo la nostra rassegna mensile con un gioco entrato ormai nel mito e finalmente pubblicato dall'intraprendente Alive Mediasoft. Nell'ormai lontano 1995, quando avrebbe dovuto vedere la luce, la allora catastrofica situazione di Amiga in bilico tra fallimento Commodore e breve regno Escom, aveva scoraggiato molti sviluppatori a credere ancora nella nostra macchina. Forse quell'anno ed il successivo sono stati i più tristi nella storia di Amiga, vista la migrazione di utenti verso altre piattaforme, scoraggiati dall'abbandono di tanti grossi nomi dell'intrattenimento mondiale. In quest'ottica va a configurarsi l'abbandono della mitica System 3, casa simbolo durante gli anni d'oro del C=64, capace di sfornare titoli incredibili per il piccolo 8bit di mamma Commodore come Last Ninja 3 o Myth. Pochi anni prima era riuscita a trovare la via del successo anche su Amiga, con alcune conversioni riuscite, prima tra tutte quella di Last Ninja 3, oltre che con titoli originali come l'incredibile Silly Putty. Proprio di quest'ultimo titolo Putty Squad si pone come ideale continuazione, riproponendo lo stesso protagonista, la simpaticissima palla di pongo blu Putty, e la struttura tipicamente platform che aveva caratterizzato il primo capitolo. Le innovazioni sono comunque di grossa rilevanza visto il totale supporto per l'AGA con tanto di stratone di parallasse e centinaia di colori su schermo, il tutto condito da una fluidità notevole. Partendo, già che ci siamo, dalla grafica bisogna ammettere che i ragazzi della System 3 si sono dati parecchio da fare, con fondali molto vari e coloratissimi, ottimi sprite per i numerosi nemici che sono animati in maniera convincente e divertente. Ottimo anche il design dei livelli che presentano un misto tra platform puro ed elementi puzzle, con la necessità di esplorare tutti gli anfratti per salvare i piccoli pargoli che ci apriranno (se in numero sufficiente) l'uscita oltre che per trovare tutta una serie di bonus di vario genere che ci consentiranno di ottenere poteri particolari per la nostra palla di pongo. Il lato sonoro è altrettanto curato, con un discreto numero di effetti digitalizzati assolutamente assurdi e ottime musiche che ci accompagnano durante l'azione. Nulla di speciale in quest'ultimo caso, ma hanno almeno il pregio di non essere noiose e quindi di aiutarci a non perdere la speranza se proprio non riusciamo a trovare quell'ultimo disgraziatissimo bambinetto da salvare. Parlando di giocabilità, Putty dà sicuramente il meglio di sé, il sistema di controllo è facile ed immediato oltre che stracollaudato da decine di altri titoli del genere, i livelli sono ben strutturati, come già dicevo prima e quindi difficilmente risultano noiosi. Altrettanto ben calibrata è la difficoltà, con una curva di apprendimento non troppo ripida che consente di "prenderci mano" senza troppi problemi. La longevità in un prodotto del genere dipende sicuramente dai gusti di chi ci gioca, sarà perché per me i platform sono i giochi preferiti, dopo quelli di guida, ma ho veramente trovato Putty Squad irresistibile. E' probabilmente uno tra i migliori platform mai prodotti per Amiga e sicuramente ha dalla sua l'estrema demenza di molte situazioni, che non possono che contagiare il giocatore che si trova divertito a voler fare la canonica "ultima partitina" che poi si protrae all'infinito.

Conclusioni

Ottimo, e potrei concludere qui. Questo Putty Squad merita veramente di essere finalmente pubblicato, e penso avrà un meritato successo vista la sua ottima tecnica unita ad una giocabilità elevatissima. Anche in quest'ultimo caso l'acquisto è pressoché obbligatorio per tutti gli appassionati del genere, stra-consigliato per gli altri.

Giudizio: **Ottimo**

Per questo mese basta

Sono proprio soddisfatto questo mese, sebbene mi accorga solo ora di avervi consigliato l'acquisto di tutti i giochi recensiti (cosa che vi invito comunque a fare visto che, finanze permettendo, non ve ne pentirete affatto) la loro qualità mi ha confortato molto. Oltretutto è il primo mese, da quando mi occupo di questa rubrica che devo escludere per ragioni di spazio qualche titolo, si tratta di Forest Dumb Forever, piccolo sfacelo della APC&TCP che recupereremo appena ce ne sarà dato il modo, anche se non è una grande perdita. Chiudo quì, conscio di aver sforato paurosamente anche questa volta.

Trucchi & Barbatrucchi

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Lo scorso numero abbiamo parlato di Genetic Species svelando i più intimi segreti del capolavoro della Vulcan, questo mese torniamo alle avventure grafiche proponendo a gran richiesta la prima parte della soluzione dell'italianissimo The Big Red Adventure pubblicato lo scorso anno dalla Power Computing.

The Big Red Adventure

La nostra avventura inizia con Doug Nuts, un simpatico ladruncolo che vuole arraffare la corona dello Zar. Dopo la simpatica introduzione, in cui Doug potrà ammirare la corona direttamente al museo, ci troveremo nella nostra camera d'albergo. Per prima cosa apriamo la busta che abbiamo con noi ed esaminiamo ad una ad una le cinque foto contenute. Prendiamo poi la valigia ed apriamola per trovare un righello ed un registratore. Raccogliamo macchina fotografica e telecomando e, con quest'ultimo, accendiamo la TV. Vedremo una parte del Matrioska Show a cui dovremo partecipare usando il talloncino inserito nella Nuova Pravda. Una volta finito lo show raccogliamo l'antenna ed il portatile e dirigiamoci verso la hall dell'albergo. Scendendo le scale sgraffigniamo il cordone corrimano e poi consegnamo la chiave al portiere per uscire. Appena usciti troveremo l'edicola ed una bilancia. Usando l'antenna scassiniamo un po' il pesa persone per ottenere i soldi necessari a comprare la Nuova Pravda, l'enciclopedia della lirica ed il Capital. Per ottenere questo basterà osservare la rivista che vogliamo acquistare e poi parlare con il simpatico cinesino richiedendogliela. Appena avrete acquistato il tutto esaminate le tre pubblicazioni ricavandone il tagliando del Matrioska Show, un francobollo da collezione ed una cassetta di lirica. Esaminiamo dunque il tagliando per conoscere i tre quesiti a cui dovremo rispondere per partecipare. Per risolvere il primo fiondiamoci in Piazza Rossa, parliamo al giapponese chiedendogli di scattarci una foto vicino alla statua. Ci toccherà continuare a farci fotografare fino alla fine del rullino visto che il tipo è molto imbranato, basta osservare ogni volta la foto per vedere i disastri che combina. Andiamo poi verso la fila davanti ai supermercati Gum e parliamo con il primo chiedendogli se può acquistare del caviale Dostoijesky, in cambio dovremo promettergli della carta igienica. Andiamo ora verso la paninoteca e appena arrivati alla nuova locazione, esaminiamo l'auto sulla destra. Raccogliamo la macchina fotografica dal sedile e, dopo averla esaminata, troveremo un nuovo rullino. Dopo aver caricato il rullino nella nostra macchinetta, andiamo dalla cassiera e compriamo una Vodka Cola ed un panino Orsa Maggiore. Fatto ciò andiamo verso Nord, entrando nel Gorkij Park, dove, dopo aver percorso il viale di destra, troveremo un odioso ragazzino con cui dovremo scmbiare il nostro Amiga portatile con la sua console Lenintendo per ottenere la cartuccia di Wall Street Fighter 4. Torniamo ora dal giornalaio e pesiamoci dopo aver mangiato il panino Orsa Maggiore (saremo aumentati di ben 2,5 Kg, per la gioia di Vanna Marchi) poi andiamo a Nord verso la stazione. Usiamo la cartuccia nello Sbancomatt, ottenendo ben 100 rubrodollari. Torniamo in Piazza Rossa, ribecchiamo il giapponese e facciamoci scattare l'ennesima foto questa volta verrà bene e potremo misurare le proporzioni grazie al righello ed alla lattina di Vodka Cola. Andiamo nel parco procedendo prima a sinistra e poi a destra passando il ponte, aspettiamo un paio di secondi fino alla comparsa di un marocchino da cui dovremo acquistare la carta igienica per ben 100rd. Torniamo in Piazza Rossa e consegnamo la tanto agognata carta al primo della fila che ci darà il caviale. Una volta esaminato troveremo l'ultima informazione che ci serviva e potremo tornare in albergo, chiedere una penna al portiere, compilare il tagliando, inserirlo nella busta su cui dovremo scrivere l'indirizzo e appiccicarci un francobollo. Andiamo in stazione a spedire la lettera, torniamo quindi in albergo e facciamoci consegnare la posta dal portiere. Ci sarà la risposta con l'invito al Matrioska Show. Andiamo nuovamente verso la stazione, ma ora entriamo negli studi della KGB TV. Scippiamo bellamente il biglietto sulla scivania della segretaria e diamole la lettera. Dovremo andare verso sinistra e, per vincere, dovremo rispondere 2-3-3 ai tre quesiti che ci porrà il presentatore. Vinceremo una splendida mongolfiera. Finita la puntata, raccolgiamo il proiettore e torniamo nella nostra camera d'albergo per poi andare in bagno. Da qui, uscendo per la finestra, potremo librarci sopra Mosca con il pallone, per poi atterrare sopra il museo (in basso a sinistra). Ci troveremo davanti a dei vetri protettivi che infrangeremo con la cassetta di lirica ed il registratore messo a tutto volume. Raccogliamo lo ZX81 (mitico! NdFazio) ed il diamante e torniamo nella stanza della corona. Usiamo il proiettore e la teca per deviare i raggi infrarossi. Apriamo il vetro con il diamante e verramo però subito scippati da un collega piombato all'improvviso nella stanza. Con questo si conclude la prima parte. Ci sentiamo il mese prossimo per la seconda...

Helping Hand

Questo mese la richiesta d'aiuto arriva da Emiliano Cavicchioli che cerca qualche gabolina scaltra per il bellissimo Ufo Enemy Unknown della Microprose. Fortunatamente sono in grado di aiutare lui e tutti gli altri che avessero qualche difficoltà in questo gioco tramite questo bel trucchetto. Resta sempre valido comunque l'invito ad inviarci tutti i trucchi che conoscete a riguardo. Per ottenere un bel po' di soldi basterà giocare per un po' fino a costruire la nostra base con un buon numero di accessori. A questo punto salviamo ed usciamo. Apriamo una shell ed entriamo nella directory di salvataggio dove dovremo fare una copia del file base.dat. A questo punto riavviamo il gioco e vendiamo tutto (se ci servono soldi) oppure trasferiamo tutti i laboratori e gli armamenti (escusi uomini e navicelle) ad un'altra base. Quindi salviamo ed usciamo nuovamente. Rimpiazziamo ora il file base.dat con la copia di sicurezza fatta in precedenza, riavviamo il gioco e, sorpresa, non solo avremo conservato ciò che avevamo venduto e/o trasferito, ma troveremo anche tutti i soldi guadagnati vendendo. Ovviamente questo procedimento può essere usato all'infinito ogni volta che siamo a corto di soldi.

That's all...

Vi rimando al mese prossimo per la seconda parte della soluzione di TBRA. Intanto rinnovo l'invito a mandarci i vostri trucchi, le soluzioni o anche le vostre richieste d'aiuto. Ciao...

Una vecchia conoscenza che ora sfreccia grazie a un nuovo motore.

X-DVE 3.50 PPC

di **Andrea Favini**

Il prodotto viene distribuito su CD con manuali in italiano. A noi è stato inviato nel secondo formato. Il supporto utilizzato è di buona qualità e sulla sua superficie vi è una bella etichetta. Nella busta pervenutaci c'é anche un manuale, che come detto più volte, ha caratteristiche di essenzialità, dovute al fatto che i programmi ClassX sono di per sé molto semplici da usare. Nel nostro caso, visto che per noi si tratta di un aggiornamento, è stato spedito quello contenente solo le informazioni relative all'ultima versione. Considerato che l'eseguibile e le librerie sono come al solito di dimensioni ridotte, e visto che di spazio a disposizione ce n'é molto, perché non riempire il CD in qualche modo? Insieme al programma viene infatti fornita una quantità notevole di file di supporto senza dimenticare il kit xfa. Quello che però rende molto appetitosa questa offerta della ClassX per quanto riguarda il loro pezzo forte, oltre logicamente al supporto per il PPC, è la presenza della ClassXCollection, di cui parleremo nel corso dell'articolo.

Introduzione

Per chi si fosse perso il trafiletto riguardante la ClassX nell'articolo di Pianeta Amiga, torniamo a ripetere quanto siano stati rapidi Mik e Joe nel realizzare la versione PPC del loro cavallo di battaglia principale. Infatti, al MIPSA, all'interno di un dibattito sul futuro della nostra piattaforma, Michele Puccini, aveva appunto affermato che la diatriba Phase5-Haage&Partner, oltre a danneggiare chiaramente l'utente, metteva i programmatori nella condizione di non sapere in che senso sviluppare il proprio software. Questo accadeva a Marzo. Qualche mese dopo viene data la buona notizia dell'intenzione di entrambe le case tedesche di condurre insieme lo sviluppo del software per le PowerUP (anche se tuttora i due sistemi non sono ne totalmente compatibili, ne in grado di coesistere), a Pianeta Amiga la beta (v3.20) e per la prima metà di Novembre la versione definitiva, la 3.50. La scelta è caduta su WarpOS, visto che attualmente tra i due sistemi è il migliore e che in futuro dovrebbe, assieme alla ppc.library di Phase5, confluire in un unico sistema standard.

La prova

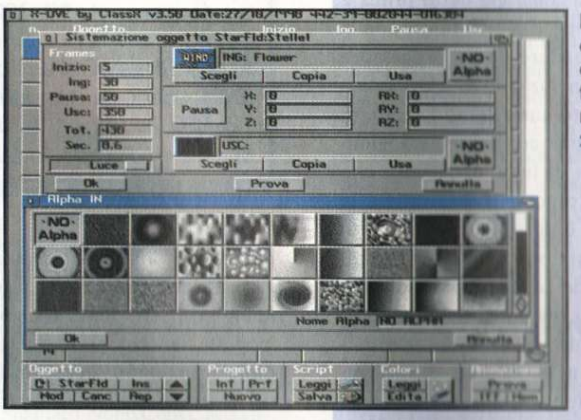
Come al solito ci siamo dovuti mettere in contatto con la ClassX fornendo il codice della nostra copia in modo da ricevere la password relativa al nostro UID(codice utente). Non ci stancheremo mai di dire che copiare i programmi senza averne la licenza è un atto autolesionistico e vogliamo inoltre sottolineare che tutto il tempo perso dagli sviluppatori nel cercare un sistema di protezione affidabile, a tutela degli interessi degli utenti, potrebbe essere utilizzato per produrre nuovo software. Il programma, nonostante abbia delle parti in codice PPC, funziona integralmente anche sotto 68k. X-DVE 3.50 infatti, in maniera del tutto trasparente, senza che l'utente debba modificare parametri di alcun genere, se trova una scheda con un PPC o meglio, dopo avere rilevato la presenza del sistema WarpOS, utilizza il nostro nuovo potente processore 603 o 604 per la generazione degli effetti. Infatti, per quanto potessero essere veloci le routine ideate dai ragazzi della ClassX (e come già detto più volte, ripetiamo che sono molto veloci) a tutto c'é un limite per cui anche un Amiga dotato dell'ottimo 68060, necessita di tempo. Un 604, per quanto possa essere gestisto male sia come impostazioni hardware sia per i vari context switching, è comunque in grado di eseguire le stesse istruzioni in molto meno tempo. Infatti, le prestazioni ottenibili con un Amiga 4000 dotato di CyberstormPPC sono fino a quattro volte superiori rispetto a quelle ottenibili con una Cyberstorm060 e almeno dieci volte rispetto ad un A4000/040 base.

L'impostazione generale del programma non è cambiata: stessa interfaccia (solo qualche piccolo cambiamento) stessa semplicità d'uso. Per quanto riguarda le novità, prendiamo come punto di riferimento la versione 2.50. Troviamo inizialmente il nuovo sistema di protezione più affidabile e sicuro già trovato in FontMachine3 e VideoFX2 assieme alla rilocazione dei file x-dve.prf e x-dve.key. nella directory S: in modo da potere lanciare direttamente il programma da CD. Sotto il profilo hardware, troviamo il supporto diretto per 68060 e per i processori 603 e 604, come

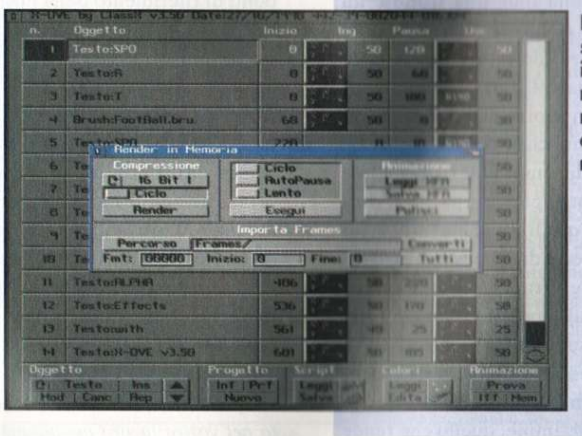
Voltiamo pagina con un effetto slide combinato ad un alpha pluggable. Il nuovo logo è stato realizzato da Marco De Vitis su progetto di Michele Puccini.

già detto prima, tramite il sistema WarpOS/PowerPC di Haage&Partner oltre alla totale compatibiltà con sistemi CyberGFX, Picasso96 e DraCO. Nel caso di quest'ultimo c'é il supporto per inserire direttamente gli effetti nella time-line di MovieShop, l'ottimo software in dotazione al DraCO. Per quanto riguarda poi la dotazione del programma stesso, abbiamo l'attributo "Sbalzo" per gli oggetti, l'ottimizzazione della Palette, il requester dello schermo di lavoro con preset risoluzioni, la visualizzazione della memoria disponibile durante il rendering, l'uso di oggetti animbrush, 16 nuovi effetti Slide e 20 Wind, per non parlare poi dei pluggable Alpha Effects combinabili con qualsiasi altro effetto. Infine, ma non meno importanti, Starfield multidirezionale con vari tipi di stelle a disposizione e cosa molto utile, la gestione tramite mouse della Time-line con notevoli facilitazione nell'allineamento dei fotogrammi degli oggetti. Sono poi stati apportati alcuni miglioramenti. Infatti, può capitare anche ai più bravi programmatori di trovare soluzioni migliori col passare del tempo. Comunque a nostro parere c'é da rendere merito a chi, pensando all'utente, cerca sempre di velocizzare un programma mentre lo arricchisce, contrapponendosi agli ormai troppi che fanno finta di preoccuparsi del bene dell'utente dandogli sempre più nuove (e spesso inutili) funzioni, a scapito della velocità dell'applicativo, i quali si sono purtroppo quasi dimenticati di cosa sia il debug. Nel caso di X-DVE3.50, i bachi che sono stati corretti sono sostanzialmente due, quelli riscontrati e segnalati nel periodo trascorso dall'uscita della versione 2.50 sino a Pianeta Amiga circa. Tra i tanti miglioramenti segnaliamo in particolare l'utilizzo di calcoli in virgola mobile per i movimenti (risultano più precisi), l'aggiunta di una modalità Fast-Render per CyberGFX e notevoli velocizzazioni nel tracciamento degli effetti con sorgenti di luce. Infine, hanno corretto alcuni testi in inglese: in questo caso si tratta di errori veniali (a proposito di bei manuali "corretti", avete mai visto quelli in italiano di ditte straniere? sfido a trovarne uno totalmente corretto) li hanno corretti dimostrando fino in fondo quanto siano seri e meticolosi nel loro lavoro. Visto che ormai si tratta di una vecchia conoscenza è inutile descrivere ogni sezione dell'interfaccia utente la quale tra l'altro è analoga a quella di VideoFX. Per chi comunque si fosse perso le precedenti recensioni, crediamo sia giusto elencare i tipi di effetti generabili. Partendo da oggetti come testi, particelle (stelle cuoricini, ecc.), immagini, brush e animbrush, a questi si possono fare compiere movimenti tridimensionali di ogni genere. Gli effetti più belli sono comunque quelli di tipo Wind (di tipo particellare), Warp (rapidi movimeti in 3D) e Slide (slittamenti, torsioni e contorsioni varie). Per quanto riguarda la finestra di impostazione degli eventi troviamo una novità associata alla già geniale idea dei pluggable alfa effects. Infatti, una volta che si decide di combinare uno di questi effetti,

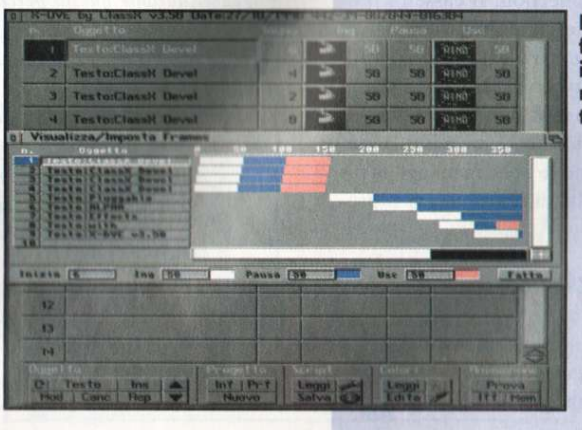
Come al solito essenziale e facile da usare.



I pluggable alpha effects in tutta la loro magnificenza.



Notate la sezione di importazione frames nel pannello di rendering.



L'utilissima finestra di impostazione delle time-line.

compare una finestra che contiene dei preview degli stessi. Apparentemente potrebbe sembrare una cosa abbastanza normale se non fosse che questi preview prendono vita una volta selezionati: infatti, cliccando sull'immagine relativa ad un effetto, essa si anima in modo da dare l'idea di come questo AlphaEffect andrà ad agire. Per quanto riguarda i risultati finali sono come al solito sbalorditivi. Anche effetti generati con pochi colori e a basse risoluzioni hanno un notevole impatto visivo. Con il supporto del PPC, è ora possibile generare effetti complessi con sorgenti di luce in un tempo ragionevole cosa che prima, anche con un 68060, non era fattibile. Ma come già detto prima a tutto c'é un limite e più di tanto non si può certo pretendere da un processore della vecchia generazione. Si provi solo a pensare a quanto aumentano i tempi di resa dell'immagine con Imagine aggiungendo sorgenti di luce! Una cosa che abbiamo trovato decisamente utile è la time-line in cui è possibile gestire molto bene la disposizione dei fotogrammi soprattutto grazie ad una visione d'insieme oltre al fatto che è un sistema decisamente più rapido che inserire manualmente i valori nelle caselle all'interno della finestra effetto. Alcuni valori, anche se messi a caso devono comunque essere inseriti, cosa che si può fare comunque dalla finestra della time-line tramite un pannello dotato anche di comodi bottoni per incrementare o decrementare di 1, 10 o 50 frames. Una volta che il numero dei fotogrammi non è più nullo, si possono modificare tramite click del mouse e trascinamento, le dimensioni di ogni singolo valore di ingresso, pausa e uscita. Altra novità utile è quella che permette di importare una serie di frames per convertirle in XFA (eXtra Fast Animation) direttamente dal pannello di rendering. Prima, se si eseguiva un rendering su disco, era necessario convertire i fotogrammi in animazione tramite l'utilità esterna XFAUtil. Infine, quello che rende ancora più ghiotto questo CD è la presenza di ClassX Collection. Il cassetto presente comprende gli archivi '96, '97, '98 del materiale distribuito con ClassX Collection, il servizio ClassX per i clienti di X-DVE. Questa ricca fornitura di materiale, tra cui fonts, immagini, animbrush e script, mette nelle mani dell'utente una ricca scelta di soluzioni per il proprio lavoro.

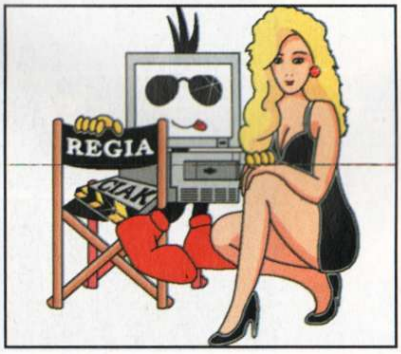
Conclusioni

Ormai tirare le somme del lavoro di Mik e Joe sta diventando decisamente monotono. Ogni volta nonostante ci si sforzi per trovare difetti, possiamo solo esaltare i pregi del loro software. Come sempre, abbiamo per le mani un programma di modeste dimensioni e richieste di sistema, dalle prestazioni eccellenti in fatto di velocità e dotazione di funzioni, il tutto miscelato ad una notevole semplicità d'uso. La ClassX è uno dei principali punti di riferimento della nostra piattaforma, non solo per il software prodotto, ma anche per la passione che mettono nel lavoro che fanno, per la serietà nei confronti dei clienti e soprattutto, a nostro parere, perché non si sono lasciati spazzare via dall'onda di qualunquismo che ormai invade il mondo informatico. Nel manuale, l'introduzione è rappresentata da un ringraziamento a chi da anni usa X-DVE e credo che meglio di quanto abbia fatto Michele Puccini non sapremmo esprimerci:

Dal 1994 ad oggi, X-DVE vi ha accompagnato nel vostro lavoro quotidiano, evolvendosi e migliorandosi di pari passo con le vostre esigenze. durante questo percorso, in tanti hanno ceduto alle lusinghe di un mondo informatico dove troppo spesso le promesse e le illusioni hanno preso il posto delle certezze. Se X-DVE3.50 è una realtà lo dobbiamo a tutti quelli che non hanno ceduto e che, con la luce della ragione, hanno dato ascolto alla realtà dei fatti restando fedeli ad una piattaforma eccezionale che ha annullato qualsiasi legge di mercato e che è rimasta leader in un settore hi-tech come quello del desktop video dove la concorrenza arriva a giocare molto sporco, seguendo una politica di profitto che troppo spesso dimentica l'interesse dell'utente.

Michele Puccini

Speriamo che queste parole non siano state scritte invano e che anche se è poco probabile che riescano riportare indietro qualche utente, servano almeno a trattenerne qualcuno in partenza. Tornando a X-DVE3.50, come al solito oltre alle dimensioni, ha di contenuto anche il prezzo, soprattutto considerando che si tratta di software professionale.



About

Nome prodotto: X-DVE 3.50 PPC

Prodotto da:
Class-X Developement
Via Fracesca,463
56030 Montecavoli (Pisa)
Tel. (0587) 749206
Fax (0587) 749206
E-mail classx@pisoft.it

Distribuito da:
Class-X Developement

Prezzo: X-DVE PPC CD Lit. 299.000 (+IVA)
aggiornamento Lit. 120.000 (+IVA)
Agg + ClassX Collection '99 (Sottoscrizione annuale) Lit. 165.000 (+IVA)

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga con 2Mb di RAM, HardDisk, WB 2.0+. Consigliato 68020+.

A favore:
Velocità, stabilità e facilità d'uso. Ottima dotazione tra cui 97 Pluggable Alpha Effects (sono in progetto altri) e centinaia di ottime fonts.

Contro:
Niente di rilevante.

Netax 1200: Ethernet per 1200!

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Quando nasce la necessità di dover mettere in rete due o più computer, ci si scontra sempre la dura scelta del sistema da utilizzare, soprattutto quando abbiamo a che fare con il piccolo 1200, che non disponendo di slot Zorro, è sempre stato precluso all'inserimento in rete via Ethernet. Per anni la soluzione più utilizzata per mettere in rete il 1200 è stata, nonostante le limitazioni (in primis quella di occupare la porta parallela), il caro vecchio ParNet. Di recente, vista la grande diffusione cha hanno avuto le reti in TCP/IP, complice anche Miami, in molti si sono rivolti verso un collegamento seriale, scontrandosi purtroppo con la porta seriale interna dei nostri Amiga, insufficiente per trasmettere dati alle alte velocità consentite dalle schede di rete. Inoltre, a meno che non si possieda almeno una scheda multiseriale sull'altro computer, due preziose porte vengono occupate. Dal momento che oggi è stato possibile espandere il 1200 fino all'inverosimile, con tower, schede PowerPC, bus Zorro etc., si avvertiva davvero la mancanza di una scheda Ethernet concepita espressamente per quello che resta ancora il modello Amiga più diffuso, che non funzionasse solo in presenza di costosi bus di espansione Zorro. Nasce quindi così, da una intraprendente società italiana, il progetto Netax1200, una scheda PCMCIA derivata dalle sorelle utilizzate dei portatili sviluppata avendo il 1200 in testa (anche se funziona anche con un A600, visto che la porta PCMCIA è identica in entrambi i computer). Dopo averla vista in funzione per la prima volta a Pianeta Amiga, dove non ha mancato di destare interesse, siamo quindi pronti a provare questa attesa scheda.

Package ed installazione

La Netax1200 che ci è stata fornita dalla System Shock Solutions (per gli amici S-Cube) ci è giunta in una colorata scatola di cartone accompagnata dal transceiver, da un dischetto di installazione, un manuale ed un connettore passante per cavi coassiali. Ci ha particolarmente stupito la cura per i particolari, specialmente per l'aspetto del package. Infatti il tutto ha un look molto accattivante, compreso il manuale che pur essendo semplicemente spillato è impaginato molto bene ed è corredato da immagini e spiegazioni esaurienti. Questo è sicuramente un punto a favore di S-Cube, visto che ultimamente molte ditte presentano i loro prodotti in maniera molto anonima e con manuali mal fotocopiati. La schedina si presenta come una classica PCMCIA a carta di credito, alla quale va collegato il transceiver sul quale sono presenti i led che segnalano l'attività della scheda. Essendo la scheda di tipo "combo", sono presenti entrambi i connettori classici, uno per i normali cavi coassiali, ed uno per quelli UTP "twisted pair". Sul dischetto invece è presente il software di controllo (un device di sistema giustamente chiamato netax.device, ed un software di inizializzazione chiamato NetaxConf), accompagnato dalle versioni demo dei più popolari software di rete utilizzabili con la scheda, tra i quali non potevano mancare Miami ed AmiTCP. Purtroppo non è presente, perché commerciale e non distribuibile, il pacchetto Envoy, che ancora oggi si rivela molto utile per gestire reti. Fisicamente l'installazione è molto semplice, basta inserire la "carta di credito" nella porta PCMCIA del 1200. Mentre sui 1200 desktop la cosa non presenta problemi, nei 1200 tower invece c'é qualche difficoltà in più, visto che è necessario prima procurarsi un adattatore a 90 gradi per la porta PCMCIA. Inoltre, a volte può rendersi necessario dover estrarre e reinserire la scheda (a computer acceso, visto che lo standard PCMCIA lo prevede), il che significa dover tenere il tower aperto, o comunque facilmente accessibile. Dal lato software invece basta copiare la netax.device in devs: e il NetaxConfig ove più congeniale, operazione compiuta automaticamente con lo script d'installazione. Dopodiché è bastato prendere un cavo coassiale connesso (purtroppo) a due PC che montavano schede di rete 3Com, e inserirlo nel connettore della Netax, unito ad un terminatore, visto che la rete fisicamente finiva con il 1200.

Ed ora... in rete!

Uno dei due PC ha fatto da gateway al 1200, questo vuol dire che per affacciarci su Internet, dal PC abbiamo affidato un IP al 1200, e dal 1200 impostato come gateway l'IP del PC, utilizzandolo come ponte tra noi ed Internet. Per farlo abbiamo provato sia Miami, sia Genesis (l'ultima versione di AmiTCP). La prima prova è stata però quella dello scambio di dati, utilizzando l'ftp e l'http, sia dai PC, sia dall'Amiga (dove erano installati WuFTPd e Apache oltre agli altri server), che ci ha dato dei risultati più che soddisfacenti. Con uno 040 a 25Mhz e un K6 a 200 la velocità di trasferimento tocca picchi di 600k al secondo, sia con Miami che con Genesis. Abbiamo però riscontrato un legge-

Il package della Netax1200 è curato e molto accattivante.

ro calo di prestazioni utilizzando AmFTP (probabilmente dovuto ad una questione di buffer), mentre da shell, con ncftp, la velocità era costante. Inoltre trasferire dei files dall'hard disk IDE dell'Amiga ha dato risultati meno esaltanti, con parecchi k in meno rispetto a files di analoghe dimensioni presenti però sul CD-Rom SCSI del 1200. La compatibilità è stata assoluta, tutto il software ha funzionato a dovere, sia i client che i server viaggiavano a velocità impensabili se paragonate alle vecchie reti ParNet o TCP seriali. Avendo installato AmIRCd sul 1200 è stato poi possibile comunicare con i PC (sui quali girava mIRC), senza nessun collo di bottiglia, e con valori di latenza ovviamente praticamente azzerati (il famoso "lag"). Dopo quete prove, ci siamo buttati su Internet attraverso la linea ISDN alla quale era connesso uno dei PC. Quando tutte e tre le macchine erano connesse ad Internet bisogna dire che la connessione appariva un po' sofferente, ma quando erano solo due le macchine collegate (il 1200 e il gateway), la velocità era ottima e superiore ai migliori risultati ottenibili con i normali modem.

Conclusioni

La Netax1200 si è comportata decisamente bene sia dal punto di vista della velocità sia sul fronte compatibilità, schede analoghe sui portatili danno risultati analoghi o inferiori in termini di velocità, quindi possiamo affermare con sicurezza che la porta PCMCIA, che spesso rappresenta un collo di bottiglia notevole, è ben sfruttata. Non è però purtroppo esente da difetti. Il problema principale è rappresentato proprio dal fatto che in modo assolutamente casuale, a volte si deve estrarre e reinserire la scheda a computer acceso affinché riprenda a funzionare correttamente, visto che la PCMCIA non viene riconosciuta dopo un reset. Durante la prova questo inconveniente non si è manifestato spesso, tuttavia per chi possiede un 1200 tower, dover tenere il case aperto non è una cosa molto simpatica, ed è sicuramente poco pratico. Questo però non pregiudica la qualità della scheda, che si è dimostrata, seppur poco pratica, decisamente affidabile e veloce. Un acquisto non solo consigliato, ma addirittura necessario per chi ha più computer e vuole installare una rete con un 1200.

About

Nome prodotto:

Netax 1200

Produttore:
System Shock Solutions
http://users.cosmos.it/~bernie
Tel. 0347-7222038

Config. Minima:
Amiga 600 o 1200

Prezzo: n.c.

A favore:
Alta velocità di trasferimento dei dati
Ottima compatibilità

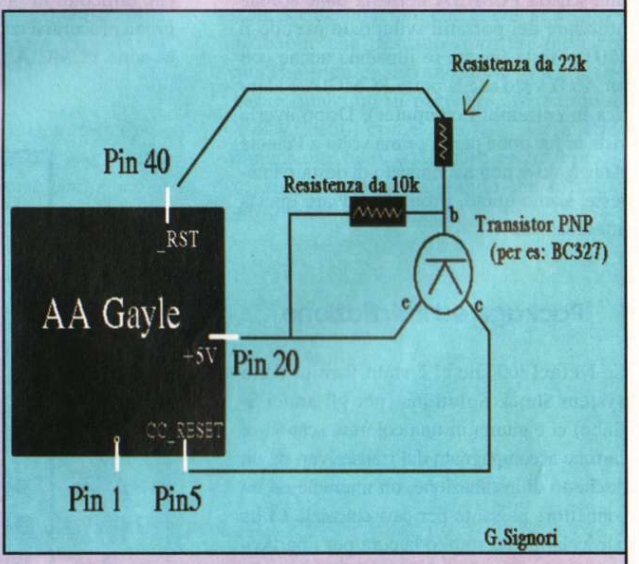
Contro:
Scomoda da usare nei 1200 Tower

PCMCIA e problemi

L'interfaccia PCMCIA del 1200 ha un problema (non presente invece in quella del 600) nel circuito di reset. In pratica può capitare di resettare il computer e di vedere la PCMCIA non rispondere se non togliendo e reinserendo la scheda "a caldo", e questo problema riguarda anche la Netax1200 (anche se S-Cube sta cercando una soluzione software per questo). E' possibile però agire sulla scheda madre del 1200 effettuando una piccola modifica che risolve il problema. Se vi sentite abbastanza esperti con il saldatore potete seguire questo schema, avete bisogno solo di:

una resistenza 22K e una da 10k
un transistor BC327 PNP (o equivalente)

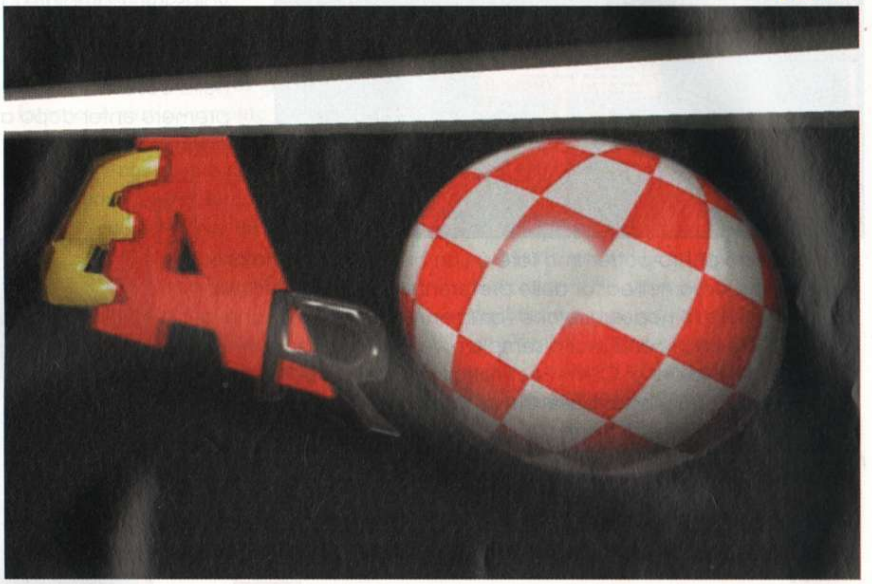
Quello che dovete fare è localizzare il chip Gayle, e agire sui pin 5 (CC_Reset), 20 (+5V) e 40 (_RST), seguendo attentamente lo schema. Il pin 5 è il quinto in basso partendo dal pin 1 ed andando verso destra. il pin 20 è il nono pin partendo dall'angolo in basso a destra, il pin 40 è l'ottavo superiore da destra sul lato superiore del chip.

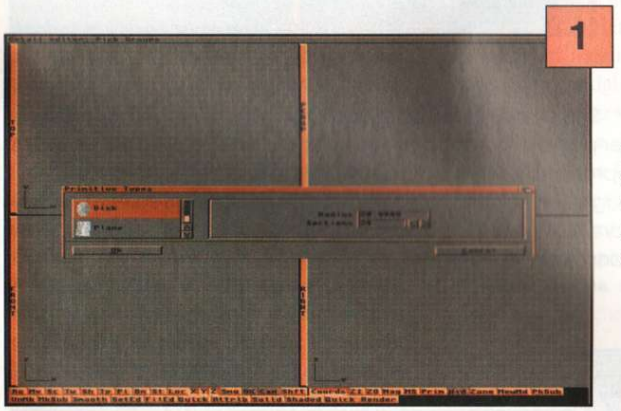


Giochi di luce con Imagine

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Il mese scorso ci siamo lasciati con in sospeso un'animazione da fare. Per questa volta accantoniamo quell'idea per dedicarci ad una breve parentesi sulle luci. La gestione delle fonti luminose e di conseguenza di tutti gli effetti ad esse correlati, è uno dei settori più affascinanti del ray-tracing. Infatti la buona resa di un rendering dipende molto da come si dispongono le sorgenti di luce, dal loro tipo, dalla loro intensità e da molti altri fattori. Inoltre, con una gestione furba delle luci e delle superfici, è possibile generare sorprendenti giochi di colore. All'interno di Imagine, è possibile gestire molti parametri anche per quanto riguarda le ombre che devono essere generate. Dobbiamo comunque fare una distinzione tra luce ambientale e luci locali. La luce d'ambiente viene impostata nell'ActionEditor o nel pannello del quickrender e si tratta di un tipo di luce che ricorda quella solare. Anche qui si può andare ad agire sul colore e l'intensità. Le luci locali, invece, vengono impostate nel Detail o nello Stage e possono essere sorgenti puntiformi oppure oggetti che emettono luce. Qui si può giocare in molti modi con le combinazioni di effetti, sul tipo di irraggiamento, sulle ombre e sui riflessi. Infatti c'é da tenere conto di molte cose come ad esempio che un oggetto anche se emette luce, senza le opportune modifiche non risulterà brillante. Una cosa da tenere ben presente è che più aumenta il numero di luci e di oggetti riflettenti o rifrangenti, più saranno complessi e lunghi i calcoli che il programma dovrà svolgere. Nel bebop che stiamo per affrontare andremo a creare un tubo al neon. Qui tratteremo il procedimento base il quale potrà benissimo essere esteso ad eventuali idee come insegne luminose. Da questo bebop in poi utilizzeremo Imagine5. Chi comunque non ne fosse in possesso non disperi, infatti raramente andremo ad utilizzare funzioni Imagine5 only.

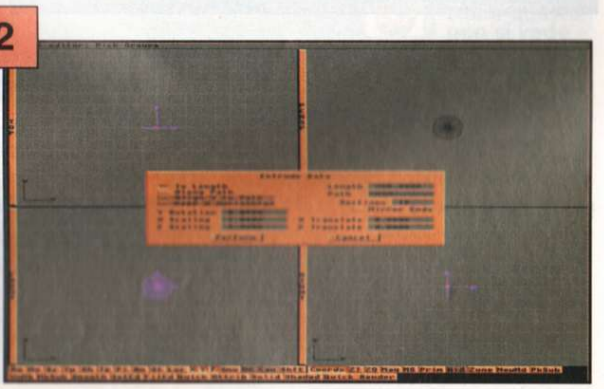




1

Per prima cosa portiamoci nel Detail editor e cominciamo a costruire il tubo. Ci serve pieno, quindi prendere tra le primitive un cilindro non sarebbe appropriato. Generiamo dunque un disco di raggio=20. Notare il nuovo requester dell primitive di Imagine 5.13. Nelle vecchie versioni c'era un singolo sottorequester per ogni primitiva, ora tutto in uno. Preparatevi ad una recensione di Imagine 5.14PPC sul prossimo numero.

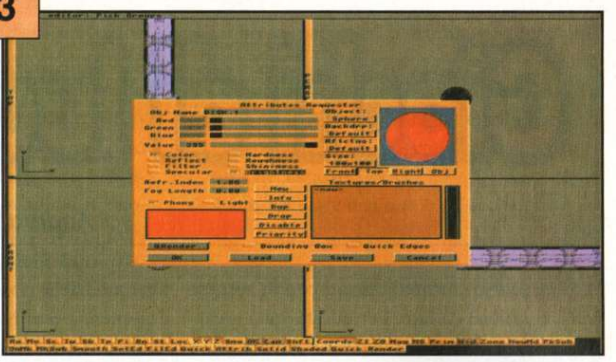
2



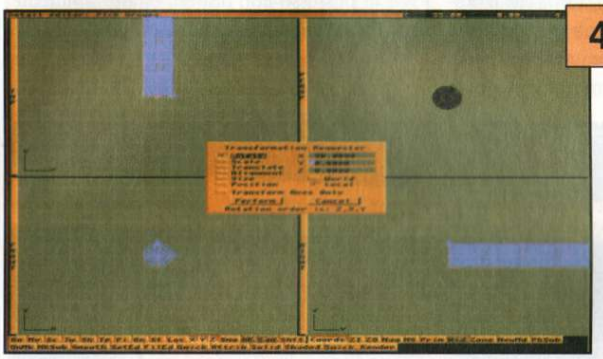
Ora dobbiamo compiere un'estrusione in modo da generare un tubo. Premiamo dunque "AmigaDestro E" e scegliamo extrude nel pannello. L'operazione di estrusione più semplice è quella per lungo, mentre nel caso volessimo ottenere un tubo modellato si dovrebbe usare quella "Along Path". In questo caso va creato un path adatto (cosa che abbiamo già fatto), che rappresenterà il percorso di estrusione, ricordandosi di selezionare anche l'opzione "Align Y to Path". Ricordiamoci che più sono le sezioni, più le eventuali curvature dl tubo saranno morbide. Mettiamo dunque 500 come lunghezza (Lenght) e 10 sezioni. Click su Perform e il tubo è fatto. Ripetiamo ora le operazioni con un disco più piccolo, raggio tra 15 e 18, il quale sarà il tubo vero e proprio. Quello appena generato seve solo per l'alone intorno al neon.

Ora stiamo per affrontare il nocciolo della questione, gli attributi da dare agli oggetti. Per primo prendiamo il tubo interno. Dopo avergli dato il colore desiderato, impostiamo il valore di brightness sopra al 200. Per le versioni precedenti alla 5 basta cliccare sul bottone Bright. Di per se questo basta per dare l'effetto neon, ma se vogliamo che questo tenda ad illuminare gli oggetti vicini, dobbiamo dotarlo di luce propria. Cllick su Light e nel pannello impostiamo l'intensità allo stesso valore di Color dell'oggetto. Va bene come sorgente puntiforme. Per quanto riguarda invece il tubo più grande, stesso colore ma niente bright o luce, impostiamo solo la "Fog Lenght" a 100 circa appunto per dare l'effetto alone.

3



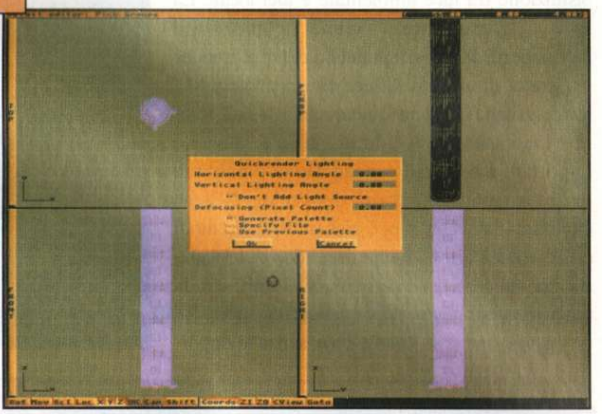
4



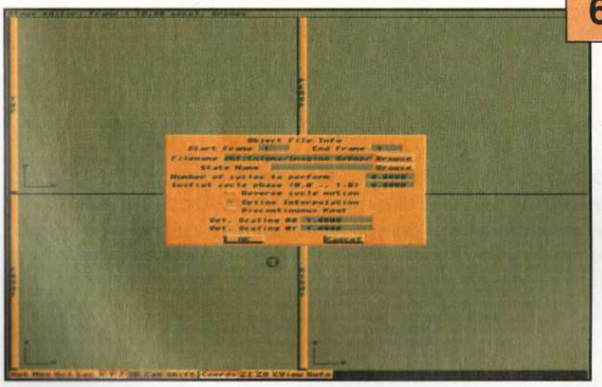
Con "AmigaDestro G" raggruppiamo i due oggetti dopo avere premuto "AmigaDestro A" (Select All) e salviamoli. Se poi volessimo cambiare la posizione del tubo, (in effetti lo vediamo da un lato) premiamo "AmigaDestro T", clicchiamo su Rotate e immettiamo 90 gradi nella casella X se lo vogliamo verticale, nella casella Z se lo vogliamo orizzontale. Ricordatevi sempre di premere enter dopo aver immesso un valore, altrimenti Imagine lo ignorerà.

A questo punto potremmo fare un un quickrender. Andiamo per prima cosa nell'editor delle preferenze. Per avere infatti un effetto migliore, è necessario che l'ambiente sia nero visto che la nostra è una scena molto semplice. Andiamo ad immettere 000000 come valore di QSKY. Per il resto impostiamo risoluzione e modalità di rendering in base alle nostre esigenze, anche se nel caso in cui si voglia dare risalto agli effetti di luce, il metodo migliore di rendering è Trace. Torniamo nel Detail Editor e diamo il comando Quickrender. Sempre per avere l'effetto migliore possibile, non aggiungiamo luci: click su "Don't Add Light Source".

5



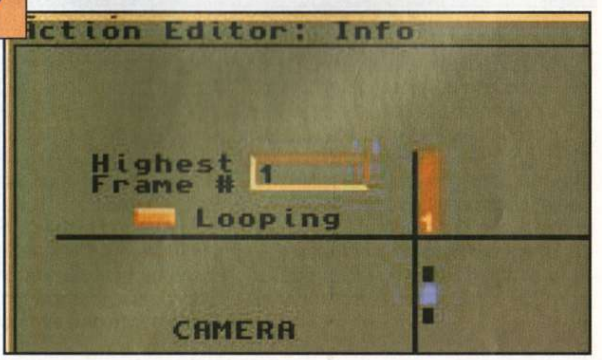
6



Se invece volessimo eseguire un rendering vero e proprio, per prima cosa dobbiamo impostare un progetto ed un sottoprogetto nel Project Editor. Poi dobbiamo portarci nello Stage Editor e caricare l'oggetto (o gli oggetti) salvato prima, dare l'ok al numero di layer=0 e OK successivamente nel pannello che compare.

Infine diamo un'occhiata all'Action Editor. In realtà, trattandosi di un'immagine statica e non avendo bisogno di luce d'ambiente non sarebbe necessario passare di qui. Comunque, cliccando sul rettangolino rosa(Actor) della sezione Global, compare il requester come in figura. Come si può notare ci sono vari parametri riguardo a luce d'ambiente e all'orizzonte, effetto nebbia e stelle. Nel nostro caso, tutti i valori RGB vanno lasciati a 0, tutto nero. Tornando poi nel Project Editor non ci resta che generare l'immagine cliccando su Generate.

7



Continua la navigazione tra i siti Web delle migliori software house Amiga.

Produttività Amiga: i siti Internet - XXIV -

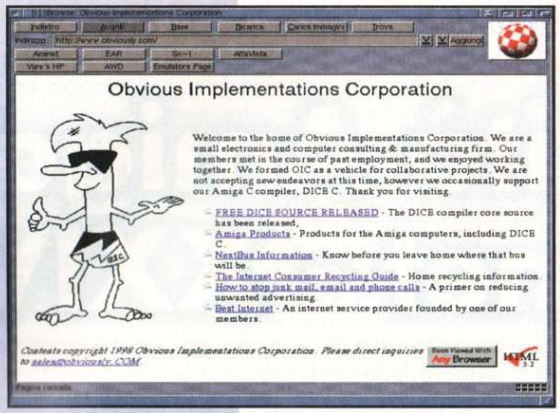
Marco Milano

Spenta l'eco di Pianeta Amiga, è la fiera "Computer 98" di Colonia a portare novità e speranze al popolo amighista. Poco prima della fiera la Village Tronic ha annunciato una novità che fa rialzare la testa agli utenti Amiga schiacciati sotto le mirabolanti prestazioni dei giochi 3d per PC: il progetto di supporto per il chip 3Dfx Voodoo! Tutti gli amanti dei giochi conoscono questo chip, standard de facto delle più veloci schede 3d per PC.
Se il progetto avrà successo, sarà possibile utilizzare questo chip sui nostri Amiga, grazie ad una scheda "add-on" per la PicassoIV contenente l'acceleratore 3d Voodoo e al supporto software Warp3D che renderà il chip utilizzabile da tutti i software Amiga che utilizzano questa libreria, con tanto di supporto OpenGL.
Se il numero dei preordini sarà sufficiente a giustificare l'investimento, la scheda ed il relativo software saranno realizzati in tempi rapidi, altrimenti il progetto sarà accantonato. Si tratta di un'occasione d'oro per vedere su Amiga giochi al livello di quelli per PC, dunque invitiamo gli amighisti a contattare la Village Tronic (www.villagetronic.de/amiga/survey.html)!
Intanto il progetto "Amiga Forever", l'emulatore Amiga per PC prodotto dalla Cloanto che permette di usare software Amiga sui milioni di IBM compatibili presenti nel mondo, si estende dalla versione su CD-ROM a quella "On Line": con soli 19 dollari (circa 30.000 lire), pagabili direttamente on-line con carta di credito tramite server "sicuro", si può scaricare questa versione speciale dell'emulatore, che è stata privata solo di PersonalPaint 7.1, sostituito dalla versione 6.4 per ragioni di spazio, delle versioni non-Windows dell'emulatore e di alcune utility aggiuntive. I file necessari ad essere subito operativi sul proprio PC per vedere il Workbench 3.0 sostituirsi all'odiato Windows sono invece tutti presenti. Il file da scaricare è grande circa 5 MByte, ed in caso di interruzioni del download può essere scaricata solo la parte mancante.
Se consideriamo che la versione su CD-ROM di Amiga Forever costa 99.000 lire vediamo che il prezzo di questa versione Internet è particolarmente attraente. Chi in seguito passerà alla versione su CD avrà comunque uno sconto del 25%. I requisiti minimi sono un Pentium e Windows 95/98.
» bello vedere che per far girare un sistema operativo che su Amiga gira su 68000, su PC è necessario un processore cento volte più potente!
E in questo clima di fiducia rivolgiamoci alla grande rete per esplorare nuovi siti dedicati al software per Amiga.

Nova Design Inc. (http://www.novadesign.com)

Cominciamo con uno splendido sito, graficamente eccezionale, ricco di pagine, impaginato con eleganza e gusto, originale nella struttura Html, arricchito da animazioni, e che ha vinto il "quadrato rosso", il premio per i migliori siti Amiga.
Ma soprattutto questo bellissimo sito è completamente dedito a potenti prodotti Amiga: la Nova Design infatti è la software house statunitense che produce ImageFX, Aladdin 4D e Wildfire, ed è tutto dire. Ognuno di questi prodotti dispone di una sezione del sito, grande come un sito a sé stante, ricolma di immagini di esempio degli effetti speciali, di sottopagine dedicate a tutti gli aspetti del programma e di una nutrita serie di file di supporto.
ImageFX, il celebre software grafico di effetti speciali e conversione immagini che un tempo si rese protagonista di un epico duello con ADPro, è oggi rimasto l'unico ad essere ancora sviluppato ed aggiornato.
» infatti uscita la versione 3.2 il 30 Novembre 1998, un segno di vitalità ed un graditissimo regalo di Natale per la comunità Amiga. L'upgrade a questa versione costerà solo 79.95 dollari per gli utenti delle versioni 2.x e 124.95 dollari dalle versioni precedenti.
Ricordiamo alcune caratteristiche di ImageFX: preview WYSIWYG, centinaia di tool, filtri e strumenti di disegno a 24 bit, effetti speciali applicabili a zone delimitate, Undo multilivello, supporto memoria virtuale, operazioni batch automatizzate, supporto Arexx, design modulare, sezione di morphing "CineMorph" con qualità professionale e supporto animazioni, manuale di 400 pagine, supporto chip grafici Amiga, Newtek Video Toaster e schede grafiche Retina, Picasso, IV-24, OpalVision, DMI Resolver, Harlequin, Firecracker, DCTV, HAM-E, EGS Spectrum, Talon, RainbowIII e Cybergraphics, supporto scanner Epson

Un sito come questo non si vede spesso: grafica eccezionale, ricchezza di pagine impressionante, struttura perfetta, impaginazione elegante... non per niente è il sito della produttrice di ImageFX e Aladdin4D!



All'estremo opposto troviamo questo sito poverissimo, tutto testo in bianco e nero: si tratta di un sito per programmatori, dedicato al compilatore DICE C.

Grafica eccellente, tastiere e mixer dai led danzanti nell'originale sito, ricchissimo di informazioni, dedicato a OctaMed SoundStudio.

paralleli e SCSI e scanner HP SCSI, supporto framegrabber IV-24, VLAB, VLAB YC, Progressive Peripherals, supporto stampanti Workbench, Postscript, Fargo Primera e PrimeraPro. Gli effetti speciali di image processing e fotoritocco sono centinaia, gli spazi colore supportati e le separazioni colore possibili sono RGB, CMY e CMYK. Infine l'incredibile numero di formati di file supportati: Amiga ILBM, ANIM, ANIM7, DataTypes, DCTV, AXX, ToasterFrameStore, HAM-E, IMG8, Impulse, Workbench Icon, DPS PAR, Rendition, Sculpt, e YUVN; Macintosh Photoshop PSD, PICT (vector e JPEG), TIFF, Targa, MacPaint; MS-DOS Photoshop PSD, BMP, DPIIE, FLI animation, PIC, GRASP/GL animation, DLanimation, Icone Windows, PCX; Silicon Graphics Alias, SGI RGB, Wavefront, Softimage; PNG, Abekas A60, FITS, PDS/Vicar, JPEG, C64 Koala, PBM, QRT, X-Windows, MPEG. Incredibile, no? I requisiti minimi per i nostri ansiosi Amiga sono: qualunque Amiga con 2Mb di RAM, disco rigido, Workbench 2.1 o superiore. Il secondo celebre prodotto Amiga della Nova Design è Aladdin4d, programma di animazione e rendering 3d 32 bit antialiased con motion blur e ombre fotorealistiche, supporto CyberGraphX, DCTV, Toaster, Retina, OpalVision, Amiga HAM8 e IFF24, Arexx, Help AmigaGuide, supporto effetti telecamera Dolly, Truck e Pan, Surface Layering infiniti, animazione con spline paths di oggetti, camere luci, flares, texture procedurali ecc. Possibilità di motion paths gerarchici, oggetti gassosi con turbolenze, sistemi di particelle, compatibilità Lightwave/ Toaster e supporto Z-buffer, connettività con ImageFX, caricamento oggetti 3d Lightwave3D, GEO, EPS, DEM, Draw4D-Pro e Draw4D, risoluzione massima 32000x32000 pixel, supporto CyberGraphX,. I requisiti di questo potente programma 3d, che certo beneficerebbe dell'annunciato acceleratore 3Dfx Voodoo VillageTronic per avere finalmente un vero rendering in tempo reale delle animazioni con tutti gli effetti attivati, sono: Amiga con CPU 68020 e FPU 68881, 5Mb di RAM, hard disk, WB 2.1 o successivo. Il prezzo di listino è di 279 dollari, pari a circa 440.000 lire. Ultimo dei grandi prodotti Nova è "Wildfire", un software di effetti speciali disponibile anche in versione nativa per PowerPC con il nome di "Wildfire PPC 3D". Wildfire permette animazioni, transizioni, effetti 3D, è dotato di storyboard e ricorda celebri prodotti per workstation Silicon Graphics. Caratteristiche principali sono gli effetti speciali 3d time-dependant, grandi progetti contenenti più animazioni, sincronizzazione effetti sonori fotogramma per fotogramma, supporto formato YAFA con sonoro. Accenniamo ai principali effetti: cubi animati, oggetti Lightwave, magneti 3D, morphing animati, deformazioni matematiche, twist, sphere mapping, twirling, water transition, perspective transform e molti altri. Supporta le schede CyberGraphX, ha un'interfaccia con miniature dei fotogrammi, è dotato di Preview per quasi tutte le operazioni e di Player di animazioni a 24 bit.

Il prezzo per la versione 68020/30/40/60 è di 149 dollari (circa 240.000 lire) mentre quella per PowerPC costa 199 dollari (circa 320.000 lire). Il programma viene distribuito solo su CD-ROM.

Terminiamo ricordando che questo splendido sito contiene anche pagine dedicate alle news, ai links, alla galleria di immagini ed al sito ftp per scaricare rapidamente centinaia di file.

Veramente un esempio da seguire!

Obvious Implementations Corporation (http://www.obviously.com)

E saltiamo ad un sito di carattere opposto: decisamente povero, struttura obsoleta, testo nero su sfondo bianco e grafica quasi assente. Lo stereotipo (assolutamente lontano dalla realtà) dice che un sito così può piacere solo a un programmatore. Ed infatti si tratta del sito della produttrice del compilatore DICE C per Amiga.

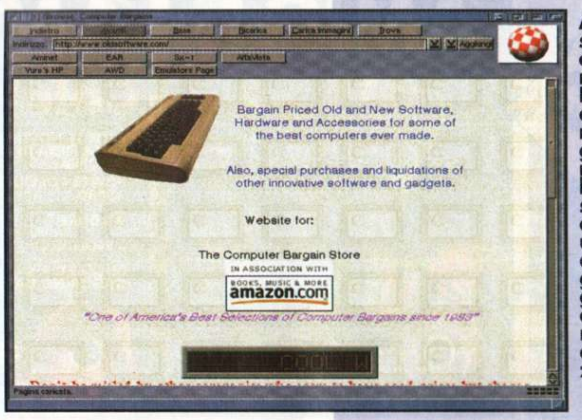
Molto noto nella comunità Amiga, DICE C è giunto alla versione 3.20, disponibile gratuitamente per gli utenti registrati di DICE 3.0, e scaricabile direttamente proprio da questo sito (dice_3.20.lha) o tramite il relativo sito ftp (ftp.obviously.com login "anonymous"). I nuovi acquisti internazionali invece si devono orientare verso il sito della Intangible Assets Marketing (http://www.iam.com), già da noi visitato nella sedicesima puntata della nostra rassegna Internet. Per l'Italia, il compilatore è disponibile presso la "Nonsolosoft", Casella Postale 63, 10023 Chieri (TO), fax 011-9415237, email: fer@inrete.it, tel 011-9415237.

Crediamo che molti virgulti della programmazione potrebbero essere interessati all'acquisto di questo valido compilatore dedicato al nostro beniamino.

OctaMed (http://www.octamed.co.uk)

Dopo le pagine testuali dedicate alla programmazione torniamo in piena atmosfera multimediale con il sito del celeberrimo

OctaMed. Non c'é bisogno di spiegare di cosa si tratta, notiamo solo che il sito è graficamente eccellente, basato su uno sfondo nero stellato, colori vivaci, animazioni di mixeroni con led multicolori, altoparlanti e tastiere, siamo insomma in una zona ad alto contenuto musicale.
Il sito è ricco di sottopagine, l'organizzazione è un po' disordinata e molti link ancora non funzionano, ma l'aspetto grafico è originale ed i contenuti sono moltissimi. Il sito è introdotto da un giusto appello contro la pirateria che tiene alti i prezzi.
La parte più interessante è la completa spiegazione di tutti i segreti di OctaMed Soundstudio, fatta nientepopodimeno che dallo stesso programmatore, lunga diverse pagine HTML. L'ultima versione di OctaMed SoundStudio per Amiga è la 2, in release Beta, cosa che dimostra il continuo impegno di sviluppo su questo famoso prodotto. La nuova versione è stata realizzata da Joern&Thorsten, a differenza della prima, di cui ricordiamo per i più distratti le principali caratteristiche: Mixing sino a 8 canali virtuali e polifonia di 64 note (per questo ci vuole almeno un 68020), effetti echo e panning, registrazione direttamente su disco, campioni di lunghezza limitata solo dalla memoria disponibile, estensione C1-B6, supporto scheda audio MacroSystems Toccata con output a 16 bit e MaestroPro con output a 16 bit anche non real-time per scrivere una immagine digitale sul disco rigido utilizzabile direttamente per masterizzare un CD audio, supporto scheda Delfina con output a 16-bit, output MIDI immediato, supporto Arexx, editor stile "tracker" più editor con notazione standard e possibilità di stampa, supporto formati sample Amiga e PC più moltissimi altri. Ed ora immagino che i musicisti amighisti stiano attendendo con ansia maggiori particolari sul nuovo Octamed Soundstudio V2, in fase di realizzazione. Ecco le principali novità: requisito consigliato sarà AmigaOS 3.1, per evitare incompatibilità e problemi con le schede grafiche avanzate ora sfruttate pienamente dal programma, ma OMSS2 comunque funzionerà anche sui vecchi sistemi operativi; per avere tutti i benefici del nuovo software sarà anche consigliata una scheda sonora aggiuntiva a 16 bit (consigliata per gli Amiga senza slot Zorro è la Melody1200); l'interfaccia utente del Sample Editor è stata resa molto più semplice da utilizzare, ed anche il Synth Editor verrà riscritto. Purtroppo sembra che l'editor con la notazione tradizionale su pentagramma sarà rimosso, perché "nessuno lo usa" (bah...). Ma la cosa principale non si vedrà: la riscrittura del codice in modo molto più efficiente, che permetterà di facilitare lo sviluppo di versioni sempre più potenti. La versione 2 è ancora a metà dello sviluppo, dunque i tempi di rilascio sono abbastanza lunghi.
Infine dobbiamo ricordare che purtroppo OctaMed viene prodotto anche per Pc, ed il sito è diviso in due sezioni. Fortunatamente la sezione Amiga non viene trascurata ma aggiornata con la stessa costanza di quella dedicata ai Pc. Ogni tanto si incontra qualcuno che non rinnega la macchina grazie alla quale ha avuto successo!



Aspetto squallido come la moglie di Fantozzi per questo sito, ma c'é una giustificazione: tratta hardware e software del passato: una miniera di vecchie glorie amighiste che ci commuovono ma sono ancora funzionali!

Old Software (http://www.oldsoftware.com)

Questo sito ha un nome che già dice tutto. Si dedica ai vecchi prodotti di qualunque marca e tipo. Siccome purtroppo buona parte delle glorie amighiste fa parte del passato, ecco che moltissime chicche introvabili per il nostro computer sono reperibili in un sito come questo.
Il sito è impaginato in modo superato, ma non mancano animazioni e grafica, con un'atmosfera da "computer squallidamente antico" che ben si sposa con il materiale trattato. Le sottopagine sono molte, ma si tratta di semplici listini e tabelle su hardware e software in vendita. D'altronde in un sito come questo l'aspetto non è importante, quello che conta è l'ampiezza dei cataloghi.
Le macchine trattate sono molte: Amiga, CDTV, C-64 e 128, Macintosh, IBM compatibili, Apple, Atari, Memorex VIS (chi si ricorda di questa specie di CDTV o CD-I che nei primi anni '90 fece una fugace apparizione con molti titoli interattivi su CD-ROM?), ed infine c'é una sezione speciale dedicata ai grandi giochi del passato.
La sezione Amiga vede hardware e software disponibile a prezzi a dire il vero non particolarmente bassi, ma bisogna considerare che molti prodotti sono rari o introvabili, spesso si tratta di prodotti nuovi ancora con il package originale e dotati di 30 giorni di garanzia.
Notiamo tra le altre cose mouse originali neri del CDTV, alimentatori A500, modulatori TV ed espansioni RAM per A500, Kickstart e ROM Switcher vari, joystick, penne ottiche, modem, programmi come Amiga Vision, Deluxe Paint 2, Deluxe Music, Kindwords, Maxiplan, Printmaster, CD per il CDTV (la mitica "Timetable of History", primo esempio di CD-ROM veramente multimediale quando i PC non avevano nemmeno il drive CD), driver per stampanti, utility introvabili...
La sezione grandi giochi del passato vede molti titoli di quella che era la miglior macchina da gioco esistente (il nostro Amiga): i mitici Ports of Call (ricordate? "the fiscal vulture", "tiny-weeny box", un gioco di gestione navale che ha fatto epoca e non è mai stato imitato), Zany Golf (il minigolf più bello della storia dei videogames!), Outrun, Epyx World Games e Winter Games, Team Suzuki, il più moderno Theme Park, e tanti altri.
Se la sezione hardware non ci è sembrata particolarmente ricca, nel campo dei giochi si può veramente trovare (o meglio ritrovare) molti miti dei primi dieci anni di Amiga.

Conclusioni

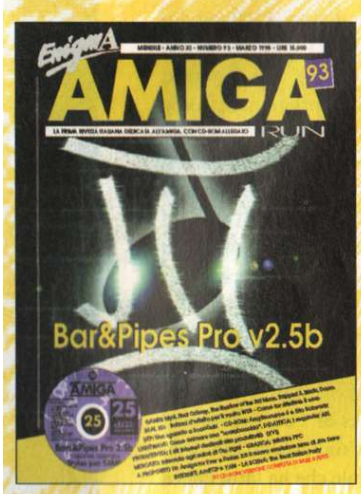
Con questo tuffo corroborante nel passato terminiamo la ventiquattresima puntata del nostro lungo viaggio nella rete.
Saluti a tutti gli amighisti ed appuntamento come sempre tra un mese con nuovi siti che tengono vivo l'interesse e forniscono novità per il nostro beniamino.

Settembre 97 n°89

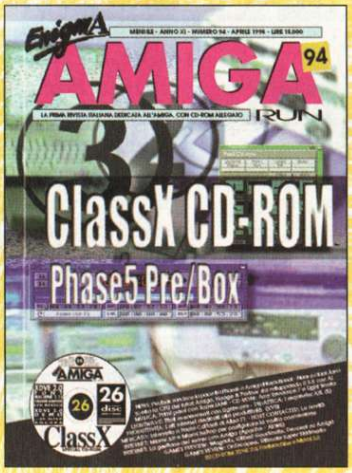
Ott./Nov. 97 n°90

Dic./Gennaio 98 n°91

Febbraio 98 n°92



Marzo 98 n°93

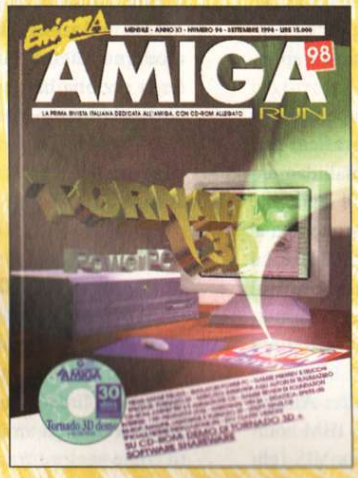


Aprile 98 n°94

Maggio 98 n°95

Giugno 98 n°96

Luglio/Agosto 98 n°97



Settembre 98 n°98

Ottobre 98 n°99

Nov-Dic. 98 - n° 100

Sì. Voglio ricevere i seguenti numeri arretrati di Enigma Amiga Run a lire 15.000 + 4.000 di contributo spese di invio. Pagherò con un vaglia postale l'importo totale.

Numeri: _____ Totale Lire: _____

Nome: _____ Cognome: _____

Indirizzo: _____ Località: _____

CAP: _____ Provincia: _____ Telefono: _____ Email: _____

Inviare il tagliando (o una fotocopia) unitamente alla fotocopia del vaglia postale a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano. Sulla causale del vaglia indicare chiaramente il vostro recapito e il prodotto desiderato. Gli ordini verranno evasi entro 30gg. Per informazioni chiamare il lunedì e dil mercoledì al 02.38.01.00.30 o mandare un email a giuliano.mapelli@trademedia.it.

DEALER

VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?

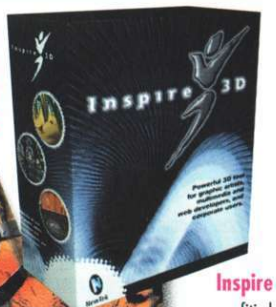
PER INFORMAZIONI: FAX 0332/749092

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI



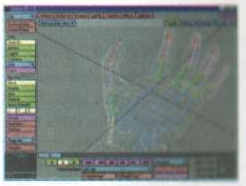
Inspire 3D

MANUALE IN ITALIANO

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.

INCLUSO NELLA CONFEZIONE

CD-ROM INTERATTIVO
Corso di animazione e modellazione 3D.



DISPONIBILE COMPETITIVE UP-GRADE DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).

LIGHTWAVE 3D

MANUALE IN ITALIANO

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. LightWave 3D è il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e da produttori di videogames (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Microsoft, Inc., Lucas Arts ecc.). Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

A U R A

Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME _____

VIA & N° _____ CAP _____

CITTA' & PROV. _____ PREF. & N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA _____ DATA _____

NewTek

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

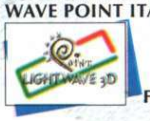
PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mbtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mbtm/_press.htm

MARCHI E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DI: BUCKTOW LUCKS SRITTS, LIGHTWAVE 3D, LIGHTWAVE 3D, NEWTEK, CHARACTER GENERATOR, LIGHTWAVE, TOP EARTH PRODUCTIONS, INC. MEN IN BLACK, KUBRA CODE, TOTS, SPIRITS ©STUDIOS

MARCHI E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO. SI RINGRAZIA PER LE IMMAGINI: COURTESY FOUNDATION IMAGING, NICOLAS GELEY, MIKE ASH, JOE CLASSEN. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE: e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

DEALER
RISERVATO RIVENDITORI
VUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

A U R A

Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™.

DISPONIBILE PER PIATTAFORME :
Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI

LIGHTWAVE 3D

MANUALE IN ITALIANO

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforme, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) e sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione. Il suo mappatore di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering, grazie alla sua robustezza e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto. LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.3 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nine, X-Files, James Bond Goldeneye, Hercules, Casper: A Spirited Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. LightWave 3D è il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinemania, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging, Fusion Films, ecc.) e da produttori di videogames (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Microsoft Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts, ecc.). Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedete elenco).

MANUALE IN ITALIANO

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, **grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente.** Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. **Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO : Corso di animazione e modellazione 3D.** Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedete elenco).

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTI (E SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDICARE A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK — NOME E COGNOME

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO SU PRODOTTI NEWTEK E VIDEOGIOCHI (Spedizione via Posta in campagna) — VIA E N° — CAP — CITTÀ E PROVIN. — PROF. E N. TEL.

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INVIARMI [illegible] CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI A CARI [illegible]

FIRMA — DATA